







Sommaire



La légende	
Fonctions des commandes	4
Début, Fin et Sauvegarde	5
Le Pays de Mana	6
Monstres et magie	8
Les bagues des commandes	12
Vos aides	16
Objets importants	18
Perfectionnement des armes	20
Pouvoir magique de la fille	22
Pouvoir magique de l'Elfe	23
Un, deux ou trois joueurs	24
Le mystère de Mana	

- une aventure en 18 chapitres ... 25

Les armes et informations diverses	
- liste des équipements	62
- efficacité des armes	63
- la galerie des monstres	64
- les chefs des monstres	68
Index	72



"Secret of Mana" est l'un des jeux de rôle les plus complets de Super Nintendo Trois amis veulent délivrer le légendaire Mana, source de toute vie, pour sauver le monde. Pour ce faire, il leur faut subir d'innombrobles épreuves et résoudre des énigmes pour le moins obscures Ce quide vous aidera à franchir les obstacles les plus difficiles II vous dévoilera de nombreux mystères . . . mais pas tous ! La fin de l'histoire dépend de vous de votre perspicacité, de votre endurance et de votre habileté !

Rédaction

Idien: Diduction as chall Directeur de la réduction : Diduction:

Shipers One Ros S. Lakes Senamo Poblogos Messey Meneld Charle M. Neyse.

Coordinatrice de traduction : Lione Juliey Cornell technique:

Consell technique France: Viresique Chentel

Chef de projet

Conception:

Johns G. Edward Wedgeeg Ebert Michael Fried

Veginic Tordf, François Maurita

Ein Idea. Americ Burnet Tolin Yamadaba Magnette: Blockenions !

Converting: (ampedien: Disposition 1 Trege:

Hobers Dennice Messlins Funes Messles Ferre Erroren Albara, Tuji Henzog Confrom God Gersa Name & Rodall Golds, Francisco GCI Co. Inl. Valudness **Girser Rotetionsbuck, Stolellings**

Le Guide Official Mintmede "SECRET OF MARK" and proble our Naturale of Europe Grabil at Naturale Co., (1sl.

John Kolke.

Copyright (2) 1994 Mintends of Europe Grabit at Mintends Co., (2d) less draits réservés.

Toutes les contributions publics dons le Guile Officiel Historile "SICRET OF MARA" unet protigies per capyright. Tous direits réserves, y compris la traduction. Le exprediction partielle ou intigrale de cet average est intendre sons unheisp-San expresso et ecrite de Mintendo el Europe Godoli et Mintendo Co., Ltd. Mintendo est une murque disposée de Mintenda Co., Ital.



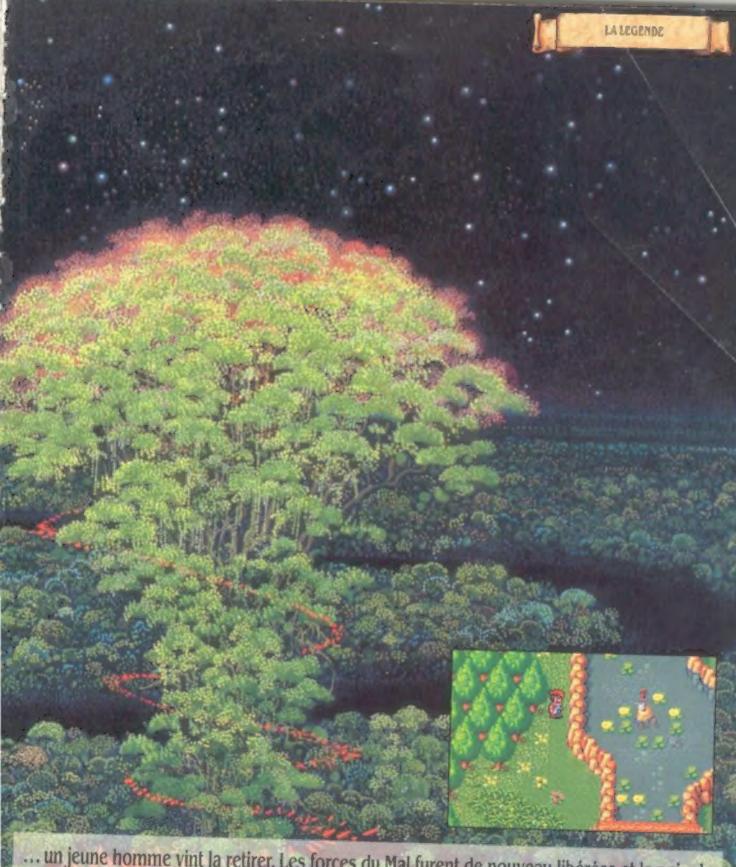
DISTRIBUTE PAR IMPORTAGO

SECRET OF MANA

Sur un continent oublié, à une époque lointaine, vit un peuple qui n'adore aucun Dieu et n'est soumis à aucun maître. Un peuple qui vit en paix et en liberté, et puise toute sa force dans l'arbre magique de Mana. Seuls les vénérables sages savent encore quelles véritables forces se cachent dans le Mana. Car la paix ne règne pas depuis toujours dans ce pays. Une vieille légende raconte que les habitants du pays utilisèrent un jour les pouvoirs de Mana pour se révolter contre la Puissance de l'Infini. Alors apparut un chevalier qui punit les insurgés et détruisit leur civilisation. Il déposa les graines de l'arbre

Mana dans huit palais. Elles devaient être la marque qui préserverait du Mal. Le chevalier avait pour arme la légendaire épée Mana. Après avoir accompli sa mission, il planta son épée dans un rocher. C'était une marque supplémentaire pour conjurer le Mal et commémorer la profanation de la puissance de Mana. L'épée reposait dans ce rocher depuis la nuit des temps, jusqu'au jour où...





... un jeune homme vint la retirer. Les forces du Mal furent de nouveau libérées et la paix du pays se trouva menacée. C'était le moment d'utiliser l'épée et de sauver le monde, puisqu'il n'était pas encore trop tard !

FONCTIONS DES COMMANDES

Tout comme notre héros, qui a dû apprendre à se servir de l'épée, vous devez apprendre à votre tour à vous servir des commandes. Essayez de les reconnaître toutes, car c'est de cette façon que vous pourrez protéger le pays du chaos.

A Bouton A Courir

Si vous appuyez sur le bouton A, le héros se met à courir. Utilisez cette touche pour pouvoir éviter à temps les adversaires qui se déplacent très rapidement.



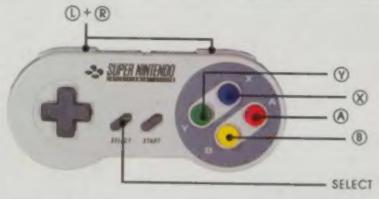
®-Bouton B Attaquer Parler aux gens Choisir un objet

Le bouton B remplit trois fonctions à la fois. Vous pouvez l'ufiliser tout d'abord lorsque vous attaquez. Dans les villages, utilisez le bouton B pour interroger les gens. Vous trouverez la troisième fonction dans le menu des options : il vous permettra de valider vos choix. Appuyez une fois pour choisir, puis une seconde fois pour valider.









Dans le jeu, chaque personnage a son propre menu, qui lui permet d'utiliser des objets, des armes, des pouvoirs magiques, ou encore de se transformer. Le bouton Y permet uniquement d'accèder au menu du joueur qui se déplace. Vous trouverez le menu des autres joueurs avec le bouton X.





⊕-Bouton Y Afficher ou faire disparaître le menu d'un joueur Fin des actions

Pour faire fonctionner le menu du joueur que vous dirigez, il suffit d'appuyer sur le bouton Y. Vaus pouvez alors voir tout ce dont votre personnage dispose à ce moment. Vous pouvez passer d'un menu à l'autre en actionnant la manétte multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas.





(L) ou (R+(B)) Se déplacer sur les côtés ou reculer

Si vous appuyez simultanément sur les boutons B et L ou R, vous pouvez diriger vos personnages sur les côtés ou les faire reculer. C'est à vous de trouver dans quelle situation vous pouvez mettre à profit cette technique. Faîtes tout simplement de nombreux essais au cours du jeu.





Bouton SELECT Changer de personnage

Si un nouveau personnage apparaît dans le jeu, vous avez alors le choix entre les personnages. En utilisant le bouton SELECT, vous dirigerez le nouveau personnage, fandis que l'ordinafeur s'occupera de votre héros précédent.



DEBUT, FIN ET SAUVEGARDE

ici, vous allez apprendre ce qu'il faut faire pour commencer votre mission. Votre chemin sera long et difficile, mais vous pouvez à certains moments du jeu enregistrer votre position et reprendre plus tard à cet endroit.

COMMENCER LE JEU

Votre quête peut commencer dès que vous avez introduit la cartouche. Essayez tout d'abord de donner un nom à votre héros. Choisissez-le avec attention, car il vous accompagnera tout au long de l'aventure. Votre nom restera en mémoire même si vous refirez la cartouche.





SAUVEGARDER LE JEU

"Secret of Mana" est un jeu frès long. Pour cette raison, Il a été équipé d'une fonction de sauvegarde qui vous permet d'enregistrer votre position à certains endroits du jeu,

comme dans les auberges, chez certains personnages ou chez certains marchands. Vous pouvez, après avoir sauvegardé, arrêter le ieu et le reprendre plus tard, ou bien simplement continuer à jouer. Il est conseillé de faire une



sauvegarde avant des situations particulièrement difficiles, ou avant un dernier combat, pour ne pas avoir à le reprendre depuis le début en cas



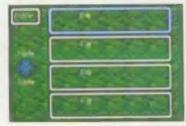
d'échec. Le jeu comporte quatre fichiers, auatre joueurs peuvent ainsi. avec quatre noms différents, participer à l'aventure.



REPRENDRE DES PARTIES COMMENCEES AUPARAVANT

Pour poursuivre une partie déjà commencée et sauvegardée. choisissez l'option FICHIER dans le Menu "Votre Choix". La mémorisation de toutes les situations que vous avez sauvegardées apparaissent à l'écran avec les lieux et les niveaux. Vous pouvez glors choisir, avec la manette multidirectionnelle, le jeu que vous désirez poursuivre. Et alors à l'attaque. valeureux chevalier !









OF MANA

Study this map well, young heroes. It is your key to unlocking the mysteries of our world and unearthing its wonders. You will be traversing every inch of the land as you struggle to find the Energy Orbs and Mana Seeds. Move quickly and surely from town to town-let no monsters or other terrors prevent you from fulfilling your quest.

- 1 POTOS VILLAGE
- 2 KIPPO VILLAGE
- 3 KINGDOM OF PANDORA
- **4** GAIA'S NAVEL
- 6 NEKO'S
- 6 WATER PALACE
- WITCH'S CASTLE
- **8 UPPER LAND**
- **9** MATANGO
- **WIND PALACE**
- 1) CASTLE OF TASNICA
- 2 MANDALA
- **B** KAKKARA
- MOON PALACE
- B ICE COUNTRY
- 16 THE EMPIRE
- NORTHTOWN
- 18 JOUTHTOWN
- 9 GOLD CITY
- **10 LOST CONTINENT**
- 2) TREE PALACE

SQUARESOFT"

SCUARE SOFT, INC. Westpark G-1, 8351-154sh Ave. NE. Redmand we RICS2

Secret of Inans ** and SCOAFGSCFT** for Pushments of Square Co., List C 1993 Square Co., List 48 Rights Reserved



SUPER NINTENDO

NA ESCO, SUPERMOTEROD

DIFER MANUFACT SYSTEM

AND DIFFORM TRACE MAY BE SOFT

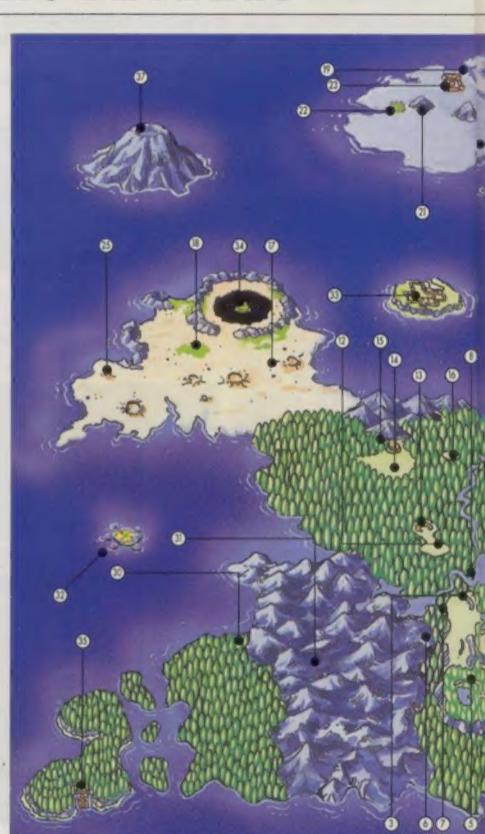
AND DIFFORM TRACE

A

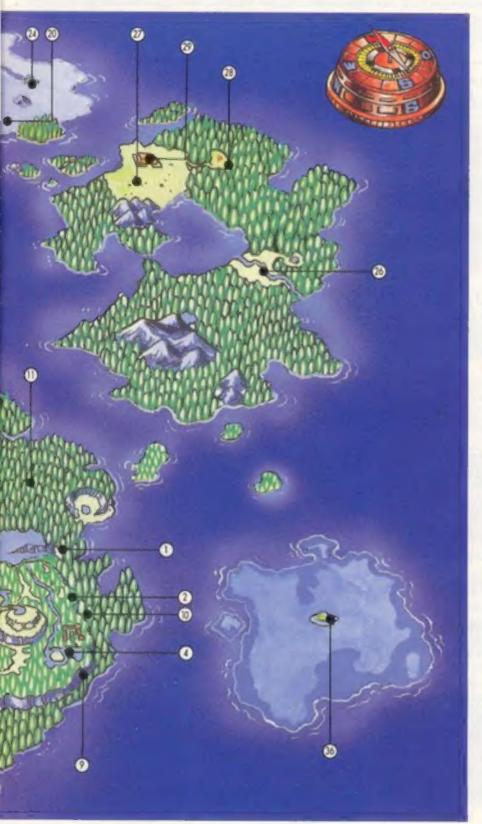


LE PAYS DE MANA

- 1. Forêt des Lutins
- 2. Hameau Potos
- 3. Palais de l'Eau
- 4. Pandore
- 5. Gaya
- 6. Forêt Hantée
- 7. Antre de la Sorcière
- 8. Grotte du Palais de l'Eau
- 9. Ruines de Pandore
- 10. Voyages Canon
- 11. Grande Forêt
- 12. Hameau des Elfes
- 13. Palais du Vent
- 14. Bolet
- 15. Château Mycose
- 16. Voyages Canon
- 17. Désert de Kakkara
- 18. Kakkara
- 19. Hameau Todo



Le continent du pays de Mana est composé de six îles et de différentes terres. Cette carte vous guidera dans votre voyage vers l'inconnu : elle indique les principaux lieux du pays.



- 20. Polaira
- 21. Maison du Père Noël
- 22. Tropica
- 23. Palais de Glace
- 24. Voyages Canon
- 25. Palais de Feu
- 26. Sudia
- 27. Nordia
- 28. Ruines de l'Empire
- 29. Palais de l'Empire
- 30. Mandala
- 31. Palais des Ténèbres
- 32. lle de la Queue de Lièvre
- 33. Ile Dorée
- 34. Palais de la Lune
- 35. Tasnica
- 36. Fort Mana
- 37. Puritas

YONSTRES ET MAGIE

Dans les pages qui suivent, vous allez être initié aux règles du Pays de Mana. Vous apprendrez quels sont les équipements les plus intéressants, les armes les plus utiles, et comment accumuler les points d'expérience... Retenez bien ces éléments, car ils sont importants pour le déroulement de l'action.



RASSEMBLEZ DES INFORMATIONS

En parcourant le pays de Mana, vous serez confronté à de nombreuses énigmes. Il vous faudra demander l'aide des habitants, qui vous fourniront des informations. Vous ne manquerez donc pas d'interroger chacun d'entre d'eux , toute indication, même si elle vous semble insignifiante, pourrait vous servir ultérieurement. Prenez soin de noter les déclarations les plus importantes.







LES PRINCIPAUX EMPLACEMENTS



AUBERGES, renouvellement des points de vie et des points de magie, sauvegarde du

Dans de nombreux villages, vous trouverez auprès des habitations des auberges où vous pourrez passer la nuit avec votre équipe afin de reprendre des forces. Le lendemain. vous serez revigoré. Vous pouvez également sauvegarder votre jeu







BOUTIQUES, achat et vente de différents équipements

Les boutiques des villages vous offrent la possibilité d'améliorer votre armement. Chaque commerce propose divers objets à des prix variables. Ainsi, si vous voulez faire un gros achat, vous devrez avoir économisé beaucoup d'argent (en tuant des monstres).







VULK : perfectionne les armes

Vous trouverez un forgeron dans la plupart des villages. mais également dans les lieux les plus insolites. Contre de l'or, il forgera les armes pour lesquelles vous aurez trouvé une sphère, pour en faire de nouvelles armes plus perfor-







LES VOYAGES CANON, voyages sur de lonques distances

L'entreprise familiale des frères Canon propose des vols avantageux en direction de contrées éloignées. Aussi, si vous voulez parcourir une longue distance en très peu de temps et si vous n'accordez guère d'importance au confort. l'Agence Canon est exactement ce qu'il vous faut.







A peine parti à l'aventure, vous commencerez à rencontrer des monstres. Vous n'êtes pas obligé de les combattre, mais chaque monstre vaincu vous rapportera des pièces d'or grâce auxquelles vous pourrez de nouveau perfectionner votre équipement Si vous attaquez un monstre, ce sera à vous

de décider de la force avec laquelle vous frapperez. Attention, certains ennemis peuvent utiliser des pouvoirs magiques contre vous

LA FORCE DE L'ATTAQUE

Si vous rencontrez un monstre et décidez de le combattre, plusieurs possibilités s'offrent à vous Soit vous attaquez immédiatement le monstre et frappez plusieurs fois d'aff lé, soit vous attendez le moment où votre indicateur de puissance aura atteint 100 % pour frapper. L'indicateur de puissance vous signale avec quelle force vous frappez Si vous touchez votre ennemi

avec une force de 100 %, ce sera donc beaucoup plus efficace au'avec une force de 10 ou 20 %. L'inconvénient est que, lors d'une bataille à 100 %, vous laissez à votre ennemi quelques secondes pour attaquer





DESTINS DES HEROS

Tous les monstres ne sont pas des adversaires inoffensifs qu'il est aisé de

vaincre. Un grand nombre d'entre eux dispose de pouvoirs magiques dont

les effets sur vos héros peuvent être divers

Etat	Effet	Ant dote	Etal	Effet	Anti dote
Empêtre	Le héros a perdu le sens de onantation	A - ph	Absent	Le héros est couché à ferre sans connaissance	Aucun
Bioqué	Le héros ne peut plus bou- ger	Heart ex	(ripetsse	46 Flood 53 3F + * +4	Maillet
in uns lient	le héros est couché à	N. J. P.	Mirruse	*	Vin
. 46	Le héros se transforme en bonhamme de neige	Hell is	Ascritie	Le héros prend feu	A yr
Petric	Le héros se transforme en statue de pierre	Herbe	Agrinistant	Le héros voit la Mort	\$104 3, \$8554
Lettange .	Le héros attaque ses amis	es at	Empusione	Le héros perd des points de vie	Herbe

EFFETS SUR LES MONSTRES

Bien entendu, vous pouvez égale- contre les monstres (voir ci-dessous) ment utiliser les pouvoirs magiques

Mais soyez prudent, car nombre de

ces pouvoirs ne permettent pas de vaincre immédiatement les monstres

Etat	Effet	Etat	Effet
Sempétre	Ladversdire est désorienté pendant que ques instants	Transformé	Ladversaire devient soudain inoffensit
inconscient	Lodversaire est inconscient et vulnérable	Empoisonné	Dans cet état il est asé de le vaincre
Peine	cadversaire est gêné par le bation sur sa lête	A sombré	Ladve saire prend feu
.∍ yrė	Ladversaire se transforme en bon-	Pétritie	Ladversaire se transforme en statue de pierre
Dérangé	. Idversire iyt deti, in hès étrange	Se fait rasser	Les jours de l'adversaire sont comptés



UTILISATION DES ARMES

Au purs de son menture le héros deski se fire irser ived by " "Less districes afficientees quality conductioner Sucetables unes de les arreis persont

pas seulement des outls de combat mass and start that the start that tenés source interier tista escolosias Ender of Etter Date . Dust to Cuerter/

queques insels uncernant es armes as est préferation du ser dans estates studt in Vermanniz es of that its lative as a gurez pas louiours le temps de réfléchir

L'EPEE ET LA HACHETTE : couper l'herbe

De nombreux plans herbeux et des bordures de fleurs vous em pêchent partois de faire un pas de plus Pour palker ce problème rien de plus simple ! Util----- 1 - n rerent fort utiles puis 1, er in, der bigleront le chemin









LA HACHETTE : briser les pierres poreuses

Il n'est pas rare que des morceaux de roche ou d'autres obstactes vous bartent la route. Avant de faire demi-tour vous devriez d'abord vous assurer qu'il vous est vraiment impossible de briser es roches Choisissez la hachette et

Y US OF \$3 107 pat to pastreat 10.7 2011 000° 300 détruire des sta tues







LE FOUET: franchir les précipices

Dans bon nombre de labyinthes, yous serez arrêté par des précipices vous sembleront infranchissablem 144 chaque côté du précipion se trouvent des pieux, vous pourrez franchir cet abîme à laide du fouet







L'ARC ET L'EPIEU : agir à distance

Le pays de Mana est montagneux C'est pourquoi il arrive fréquemment que votre équipe soit attaquée par des adversaires aui évoluent sur excermais à une autre attitude De ce fait vous ne disposez, hormis la magie, que des armes de longue portée compr ses dans votre arsenal pour riposter à l'altaque Si vous êtes attaqué par des cachierres is a se situent à un point sur eur ou intérieur au vôtre sélectype of the state of the property start













UTILISATION ET AVANTAGES DE LA MAGIE

Deux membres de votre comp, la Fille et 'Erfe, se trouvent dans une situation sustriant le recours à la magie Chacun a la possibilité d'apprendre à utiliser usqu'à sept effets mag ques Ces der niers sont répartis dans l'ensemble du pays, sous la forme d'Eléments. Dés que l'un de ces Eléments sera décou vert. Il offrira à vos amis la connais sance de trois effets magiques



DECOUVRIR LES ELEMENTS

Parlout dans le pays de Mana, vous découvirez des Eléments de la magle que vos deux accompagnateurs pourront utilises Dés que vous ourez découvert un Elément in file fout comme l'Elle disposeront de ion pouvoir magique, sous des formes différentes toutetois



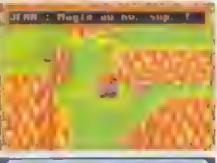
2 LE RECOURS A LA MAGIE

Lors du combat la File et. Elle peuvent à présent utiliser les magies. Il suffit d'appeler Hément nommé Onaine pour qu'il appa raisse et accomplisse la magie attendue Chacun de vos amis dispose de tros diffé. rents sortrèges. La plupart du temps, trois servent à attaquer et trois à se défendre



3 RENFORCER LES MAGIES

A chaque fois que vous uffisez una magia vous accroissez l'elipénance de l'Elément concerné. Elle est indiquée dans la bague 'magie' de vos compagnons de lutte Le chiffre à pauche indique les points, le chiffre à droite indique le nombre de points maximal en cours







(MAGIE)

NIVEAU DE MAGIÉ

e nombre des niveaux de maigle ést kristé. Vous ne pouvez attendre un ni versional formation and a time was presented to account to the restable dearaines Mana Lorsaue your arrivez au niveau 5 your avez affeint vatre ni vegu maximal de magle.

LES ATTAQUES A L'AIDE DE LA MAGIE

Jimsez vos pouvoirs magiques avec précaution, et ne vous en servez pas nconsidérément contre des adver sares faibles, sauf si vous avez pour

seul objectif d'accroître vos pouvoirs magiques Vos pouvoirs atteindront ieur efficacité maximaie si vous les utilisez plusieurs fois de suite Celo est recommandé lorsque l'on se trouve confronté à un dernier adversaire particu-



lérement difficile à vaincre Veillez cependant à avoir suffisamment de nox, car elles vous permettront de re charger vos pouvoirs magiques Ainsi

pourrez-vous vaincre un dernier ad versare sans même être touché une seule fois Survez l'ordre des actions ci-dessous pour vaincre un adversaire par la magie

I ATTAQUEZ

Sitätique Ladversaire apparatit vous devez choisir le pouvoir magique avec lequel vous l'afraquerez Sur l'image de droite, l'Elle attaque le dragon à l'aide du sortilège de la Boule de Feu d'Athanar Ce demier apporaît et libére sa magie



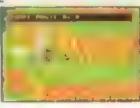
2 ATTENDEZ UN MOMENT

consque vous avez activé l'Elèment de la magie et quill a affaqué le dra gon, Il faul quelques secondes avant au li disparaisse de nouveau Nihèsitez pas ensurte à le réactiver



3 REEMPLOYEZ LA MAGIE

Répétez de processus Jusqu'à de que les points de magie soient épulsés Vous devez ensuite vous recharger avec une noix et attaquet de nouveau le dragon à l'aide de la magie Ce processus dott être accompli rapidement



DAGUES DES COMMANDES

L'une des parties les plus importantes est le menu Bague qui vous donne des indications sur les personnages, l'equipement, les magies et les armes, ainsi que sur l'état de votre héros à ce moment-là. Ce menu est comme un livre vous informant sur l'état de votre heros.



COMMENT FONCTIONNE CE MENU?

3 ** 1 * 1 * ⁴⁷ * * * ** * * for a start and a * , , or pass or ages of or a display ter terror year gar to sent

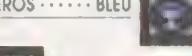




COULEURS

HEROS · · · · · BLEU



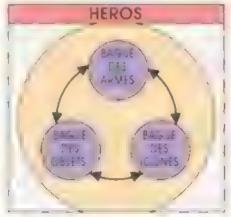


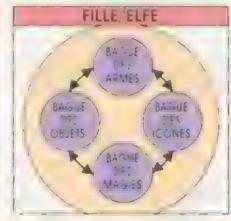


FILLE · · · · · ROSE

ELFE · · · · · VERTE









1. LA BAGUE DES ARMES

, it does need at the esert and near and et to a later than 17 and fit jig gits to tax ax greax great , "fr ; - 24 " (1) 1 - 44" 1 1 1 1 200



trime les mages les parentes, , r A's prove as the pr to the state of a series of a contract of the series of th a stage do se too s for as to a compa 14+ 2 1 , har 3 2 , si 3* 4 14+ 2 ** 4+ pertition and the second of the tray , ex , " ex) - e + ; "e - } -> -x - Cec.,f Surforme sector tracestog player desir fois surve by the contract of the contract of

MODIFICATION DES ARMES

HACHETTE	24+ 26
(1)	D D
Ф	الله الله

4 1

1 | 1





2. LA BAGUE DES OBJETS

En appuyant sur le bouton Y pour faire apparattre la baque d'armes, vous avez la possibilité d'appeier la baque des obiets suivante, en actionnant la

manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas Vous verrez de quels objets votre camp dispose, et combien restent disponibles. Vous

avez intérêt à toujours partir avec un maximum diobiets

(I) CHOISIR DES OBJETS

 h bisir un objet appuvez sur Gauche rolle de la manette multidirectionnelle

Programme to the state of the s



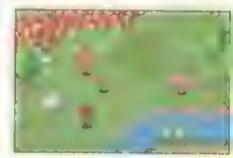
(1) CHOIX DU DESTINATAIRE

A présent apparaît la "Main du Destin", une main pointée sur l'un des trois personnages pour indiquer à qui l'obiet est destiné



DEXECUTION

Appuyez de nouveau sur le bouton B com firmant ainsi volte choric et l'action seria



3. LA BAGUE DES MAGIES

La Fille et l'Ette disposent d'une baque complémentaire , la baque des ma gres Lorsque vous l'activez, toutes les magies dont disposent à ce moment vos compagnons de combat y sont représentés. Chaque anneau comprend trois magies que vous pouvez hoisir avec le bouton 8 Les deux chif l'es à côté des noms des magies indiquent vos points de magie





EMPLOI DES MAGIES

Au cours du jeu, la Fille et l'Etle peuvent avoir recours à des mogies L'emploi de la magie reste détendu au héros qui peut toutetois bénéticier des magies de ses compagnons de combat Lemploi des magies est limité et déter miné en fonction des points de magie disponibles. Une fois qu'ils sont épuisés

aucun sort ne peut plus être ieté

① LES 7 MAGIES

rout en utiliser une il vous faut Labord la choisir parmi les sept 2001 your disposed Utilised Analyse" (si your l'avez oble nue) alin de trouver la bonne

(I) CHOISISSEZ-LA

Une fos que vous avez arrêté. votte chox sur une mope et valide grace au bouton B yous pouvez en choisir une nouve le Noubliez pas de compter les points de magie nécessaires



① L'HEUREUX ELU

Lorsque vous avez jeté le sort une main (la Main du Destin) apparatt à l'écran Vous pouvez la diriger vers celui à qui est destinée la magie. Seion qui sagit d'une attaque au d'un



simple envoutement to main peul être drigée vers un adver-FRIE OU vers un transfer : camic valideravectet ,* ris





4. LA BAGUE DES ICONES

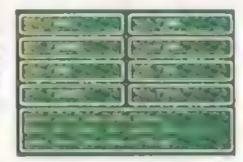
Sélectionnez une baque en appuyant surregation vetens life sureigation of mignette madrifie trichele Cette bittue est a pius vaste parmilles

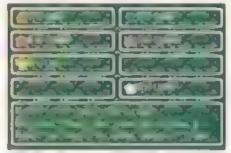
quatre autres baques Elle vous dimmine des indications sur seat aumaines différents du jeu Dans le ment, vous obtenez non seulement des n'arma

tions, concernant votre statut actuel ans armes et vos objets, mais vous pouvez aussi modifier des éléments tes que le cadre du texte

A. L'ANNEAU NIVEAU

ne fois que vous avez sélectionne la baque desicônes vous pouvez cho sir ur a tre-menu en appuyant sur Droite. su Gauche de la manette multidirec-' onnelle puis en validant avec le bouton B L'annequiment sélectionné ici vous donne un opercu des armes magies et leur niveau





B. LA GRILLE D'ACTION

I I V 1,5 (so green) of there I ve 5 g existen this proport the part that is life to product as 51 v at subditer to treserry in 100 ers seem part. Anages que vous ne in the less pas directement soient tros dates its of bolkquoux il yous fout les placer dans le coin de gauche en haut du champ Si au contraire - Usins placez en bas à droite ils seror fur regretation of rechercheront la profee took



(I) COMPORTEMENT

·13 + / . tres err innoge d . tre ; te 5 , + 30 / + 3 + 1 / fortour of 5 1 1 Water 3 3 ten 6 1 3 3 5 40 3 5 3 1 40 1 5 g est , 17 fer 1 *c

2 JAUGE

as some as permet to the parties and paradia espatriligado (* 1964) de 197 manager data (vers,) there's are 3-16-5

C. EDITER COMMANDE

c ground mudden tester com or thater in a scheep a extension service tixere to be attacked a capaclear is not what it is not in the bouton A. maintenez fout simplement out the same emenute bout at A of Jep a ez la mignetta multidre ton motor verts of from , vers a lauche Cont. S region (1 " mm in to such) free grant to the transfer of the end to

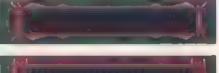
giore > oté du til utilir Aire sitte e menus ascermet demosters ich 1 in de la manette de jeu Si virus à 16 films parce que vous la maniez plus prément ainsi, promité la manette de jeu a l'opposé, vous pouvez apérer cette modification en validant les boutons Lou R Si vous jouez livec des ares, chacun peut peu er su meinetre u tron lui semble



D. EDITER FENETRE

Common us pormat to his just a trea for eart treat less fexters au moven de la manette multidirection nelle vers le haut ou vers le bas Vous questile housentre huit cadres ditté rents. En outre, vous pouvez définir le modèle qui se trouvera sous le Jexte. d encore your avez le choix (utilise) Finite ou Gauche sur la mane 11 et 17 19 11 directionnelle) - nfin, vous pouve; définir la couleur du modéle









E. L'ANNEAU "EQUIPER ARMURE"

anneau "Equiper Armure" est compa "Il e à une penderie. Il présente tou les les armures pour la tête, le corps et es bras Dans cet anneau, vous pou-.e. entilerles vêtements acquis et auri ter es anciens Veillez à possèder les Atum ents les plus fonctionnels

Retour a



- Lenez vous foujours que la spins una agest int biesain de trais perqu respour parlame leur profit in a profit in a profit profit profit in a profit profit profit profit in a profit pro ters of the first station of our of the poor by visit soon by his to each men a track y africa so later give at lack a defeate our ta-



PROTECTION DU CORPS

As at a mention for a street of experience a regularity to easily from our 13 v 1/2 estempt of the 1 themself letter 4 or thought election \$ or \$25 to at the Book of Arts are not good, and goods a fine of Arts of 100, 00 \$ 105 colonyer



PROTECTION DES BRAS

Chaque boulique ou presque y 11 per ettr y de (17, 19, 19, 20) ment, it iveregoiementali in , is sur for a line, pas for a sequent for the contract of the second the period of the depot to represent the members enoticed 3 3 300 3 for feet



F. SE FIXER UN OBJECTIF

ésiors que vous jouez avec deux per s hnages, vous pouvez décider de 120 (1516) voire compagnon de mt at the liperal lors des combats e la sorte, vous pourrez vous concer "or ar an advers over andis que votre parlenaire alfaquera un autre adver 1 1 19 1

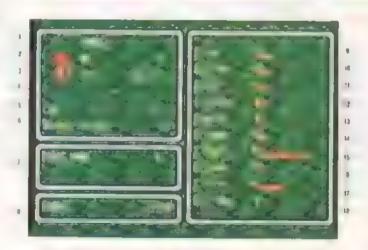






G. L'ANNEAU STATUT

" inneau vous tournit des indica * insconcernant votre statut II vous in 117 o niveau que vous avez affeint . " vie (PV), vos points de magie et votre quantité de points 1expérience à ce moment donné du eu, ainsi que ceux qu'il vous manque encore pour passer au niveau suivant st pourquoi fanneau vous indique 1 quantité de graines Mana et de proces dor que vous possédez En implément il drisse un bilan de vos 'acuttès a' met en évidence leur V 1 62 4



- Nom du héros
- 2 Niveau actuel
- 3. Points de vie actuels/Points de vie maximum
- Points de magie actuels/Points de magie maximum (fille ou Elfe)
- Points d'expérience
- 6 Ponts d'expérience nécessaires pour passer au niveau suivant
- Quantité de graines Mana
- Prèces d'or
- Force d'attaque

- 'O Agilité
- 11 Pouvoir défensit
- 12 Pouvoirs magiques
- 13 Pouvoirs de guérison
- 14 Force des attaques armées
- 15 Pourcentage de dégâts à l'adversaire
- 16 Défense
- 17 Capacité de fuite en pourcentage
- 18 Pouvoir défensif contre la magie

Vos AIDES

Sur votre chemin à travers le pays de Mana, vous renconfrerez surfout des monstres fout droit sortis de l'Enfer. Mais au cours de cette aventure, vous renconfrerez aussi quelques personnages sympathiques . . .

FLAMMY

Une créature de l'espèce rare des dragons tillen : Flammy est prisonnier de la vroère Arc sonné à proximité de l'antre du dragon, à 110 100 Bolet Si vous parveniez à le libérer et à entrer en possession du l'ambour Fari avec lui vers différents coins du pays



JEAN

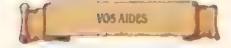
Un vieil homme sage qui fut lui-même dans le passé l'un des che and the second contract of the second . . to the property of the property of the Sugar of an assignation of the about the la gardienne du Polais de l'Equ.

LUCIE



" remme agée de 200 ons, également nommée gar dienne des graines Mana dans le Paiais de l'Eau II est étonnant de constater que le temps ne semble pas l'avoir marquée Elle ne connaît pas seulement les légendes an cestrales, mais est oussi free 1, courant des événements actuels





VULK

t 1 per et 1 mille quervous ferez inn annapour la chemière fois au Hameau Nani II suffit que vous trouviez une sobére 🗝 👝 🗼 reforaera votre arme





CHACHA

Chacha le chatusurier tient sa bout que Là ou illus vous vatter dez le moins, il vous vend des objets déquiper unt très divers Mais attention, aucun de ses prix ne contredit sa réputation.

CANON

Avec ses frères, qui lui ressembient comme deux goutles d'eau, l' dinge --- agence de voyages spécia sée dans les "unsports par canon. Ma heureusement le carifort laisse à désirer





C'est le fiancé de la Fille de Pan dore, qui s'estijointe à vous Sur ordre du roi de Pandore, il a été envoyé avec ses soldats auprès de la sorcière Sorcia pour la ramener à a rason Mais il n'est iamais revenu de cette mission. Il se peut que Thana. tos lait fait prisonnier

MIMIS



Petites créatures paisibles qui séjournent dans la Grande Forêt Un iour, elles furent chassées de leur pathe par les horribles Gravios 1 et l'adversaires peuvent i ; serrem vous jeter le mauvais sort qui vous transformera pour que que temps en Mimi inottensif omme remède utilisez la ceinture 1,200

OBJETS IMPORTANTS

Le pays Mana regorge d'objets qui pourraient vous être d'une grande utilité au cours de votre aventure Vous les acquerrez dans des villages, chez Chacha, ou vous les extorquerez à des adversaires vaincus Veillez à ce que votre paquetage soit toujours bien plein.

BONBON

The second of th



CHOCOLAT

- () - ()

NECTAR

Emmonthmension of the control of the second of the second









HERBES

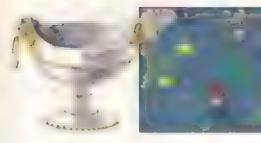
. to the term of t

NOIX

The second secon







COUPE DU DESIR

The second of th

BARIL

A great of Mindre 3 of the entropy of the e





CORDE

ent to be ento the treating perment of the indianal of the ind

MAILLET



TAMBOUR-FLAMMY

topant of the first of the appeller at Flammy Vous
to the first of the appeller at the appelle

CEINTURE MIMI

nautre vestige magique est la ceinture Mimi, déjà mention "le dans les prédictions des Anciens. Si un mauvais sort vous mise", vous retrouverez votre vértable faile grâce à lis inture inversement vous pouvez grâce à la ceinture le ut tormer vous-même en Mimilione.



ERFECTIONNER LES ARMES

Au cours de votre gyenture, vous serez amené à utiliser des armes aux propriétés diverses. Toutes ont cependant un point commun : plus elles seront utilisées, plus elles seront puissantes! Vous pouvez donc sans hésiter changer d'arme.



LE POUVOIR DES ARMES

Il vous est facile de faire augmenter le niveau de vos armes en combattant constamment et en tromphant de vos adversaires. Plus le niveau d'une arme. est élevé, plus les dommages qu'elle cause sont graves Le niveau maxi mum est le niveau 8 Si vous frouvez et obtenez la sphère adéquate, vous pourrez changer votre arme en une arme plus puissante



QUANTITE DES SPHERES COLLECTEES









ACCUMULEZ LA PUISSANCE DES ARMES

gars , contraret questé essates partires attentantes et la mandie de la mandie de la contrare del contrare de la contrare del contrare de la contrare del la contrare de la contrare del contrare del la contrare del la contrare de la contrare del la the state of the state of the section of the sectio de vos adversaires elles deviendront plus puissantes et plus dangereuses

2 RENDEZ-VOUS CHEZ VULK

Si vous trouvez une sphère, vous pouvez apporter votre arme chez le torgéror, et en laire Tipester it is the contract of existe donc huit exemplares de chaque type d'armes Larme la plus récemme : "nodif ére est foujours la plus puissante.

3 OBTENEZ UNE ARME PLUS PUISSANTE

I get feet precised a gent, the germant of a to gent at . b . . one to the other of the production of creary progent of 150 to be an area of torally and to the 16 150 to against the nutile chez Vulli- une fois reforgée votre arme est plus puissante

VULK. LE FORGERON

Vous rencontrerez pour la première fois Vulk, le forgeron, au Hameau Nani oult vit et travaille. Il appartient au peuple des Nanis, et au cours de cette aventure. Il vous rendra de grands ser

vices Mais Vulk ne reste pas foujours au même endroit II lui prend parfois l'envie de voyager, il se rend alors dans les lieux les plus divers ou vous

pourrez le renconfrer II à foujours ses outils avec lui, si bien que même en voyage, il peut vous fabriquer de nou veiles armes plus puissantes



Apriles to action of the companies to the companies to the companies of th See to extent to separately the control of the control of the property of the property of the seed of and process and section of the property of the process of the proc demières













POINTS D'EXPERIENCE DES ARMES

www. intraffer long tenut is averor the property of a property arra rist jaka ji net jijes to at still spirat per the from it is () ,) Ive is a tesses to each less certain to the end of each enders are estimated ··· * ndiqué dans le menu se frouvant à

OBTENEZ UNE ARME

1 1 1 2 2 2 1 the state of the s





cold to obtto do by he and and tar velie og éron a des anes et perpendicular and a graph state a for experience des ames aux mente d'un degré

2 COMBATTEZ

and the party of the cotton r to grant to a second of the second fore, and " 1 ," of 10 1 13, 1 of 10.







3 VOTRE NIVEAU CROIT

The state of the s and place 3 h S a Scale of the Scale of 143 3 1 3 1 3 1

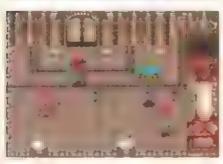




LE COUP QUI ANEANTIT

* + mi, exp. 5 primer and part () 1: 1 tare 2 21 1 . ex ex 1 . . 1 5 Maque" (B) Jusqu 1 cm par lamber na dá charada





MAINTENIR LE BOUTON APPUYE

be of the comment of the second of the second exploration, the part of the property of the figure of 7, 314,-1, 1, 31-3 1 ,11 3.4



2 GARE A L'INDICATION DE PUISSANCE

e set of ce to set P 1 - - , 11" 1 - " -engine present to de presidence



3 INCONVENIENTS DE L'ATTAQUE

a to the forest of the part of fer a fer and a fer a fe ment, d'autre part, la place de téchargement de larme : le 1 er's femt (' 1) regarder hèros na aucune protectior



4 LE POUVOIR PAR L'EXPERIENCE

. . I e re 1. Tune arme est élevé plus larme pout être to the second of the talk the séchargée cinq fois 💀 🔒 🙉 🕬 est digutont plus écicitant





Pouvoirs de la fille

Le tableau suivant vous donne un aperçu des Eléments auxquels votre alliée peut faire appel. Au cours de l'aventure, elle accède a leur magie. Si les esprits de la magie sont les memes pour vos deux allies, les sorts, eux, sont différents.





Elément ONDINE Magie Sabre Glace



Elément ONDINE Magie Remède



Elément ONDINE Magie Eau de Vie





Elément GNOME Mag e Sabre Pierre



Elément GNOME Magie Vitesse



Elément GNOME Magie Détense





Elément SYLPHIDE Magie Sabre Foudre



Elément SYLPHIDE Magie Ballon



Elément SYLPHIDE Magie Analyse





Elément ATHANOR Magie Sabre Feu



Elément ATHANOR Magie Incendie



Etément ATHANOR Magie Mur de Feu



11

Elément LUM NA Magle Sabre Lumen



Elément LUMINA Magie Rayon Pui



Elément LUMINA Magie Mur Clar

, s 's s



Elément LUNA Magie Sabre Lunaire



section in the last of the last

Elément LUNA Magie Lance Attaque



Elément LUNA Magie : Lunaire

to , to 3 year 15" and 3

The same of the sa





Elément , DRYADE Magie , Viviliant

. . .

5.0



Elément DRYADE Mogie : Mur



Elément DRYADE Magie Mana



LOUVOIRS DE L'ELFE

L'Elfe dispose également d'un vaste répertoire de pouvoirs magiques. Tout comme la Fille, il peut choisir d'utiliser ses pouvoirs magiques contre un seul individu, ou contre un groupe. Plus ses adversaires sont nombreux, moins la magie est efficace.





Elément : ONDINE Magie: Glacon

Si vous refez de sort, votre adversaire restera paralyse pendant un mo ment (2 PM)



Elément , ONDINE Magie | Pluie Acide

Si vous jetez de sort une pluie acide corrosive se répandra sur volte adversare (3 PM)



Elément : ONDINE Magie: Pompe Energie

stace à ce sort les points de dégats de l'adversaire vous seront transférés (2 PM)





Elément : GNOME Magle i

A la suite de ce sort, une boue épaisse engloutif vos adversaires [3 PM]



Elément : GNOME Magie Diamants

Si vous sélectionnez cet effet magique une aboulée de joyaux pointus slabat sur vos activersores (2 PM)



Elément : GNOME Magie Lierre

Une fois de sort jelé du lierre pousse gutour de votre adversaire, ce qui le rolentit (1 PM)





Elément : SYLPHIDE Magie . Aéro Explo

Cet effet magique fait déclencher im tagans qui emportent votre 11, 120 (2 PM)



Elément . SYLPHIDE Magie Foudre

Si vous déstez que votre adversaire soit touché par la foudre cheisissez cette magie (4 PM)



Elément : SYLPHIDE Magie: Silence

7 ex *e ____ 1 ex*, 64ex* 2 } 7-17 - 17 - 1 - 17 - 1 21 , + 11 10 11 11 - 11





Elément . ATHANOR Magie: Boule de feu

F 4 17 2 24 4 2 4 17 17 19 491



Flément, ATHANOR Magie: Explosion

Ce pouvoir magique sabattra comme une bombe sur vos activir sares (4 PM)



Elément, ATHANOR Magie: Lave

Dés que vous aurez jeté de sort une immense coulée de lave défenérs sur vos adversaires (3 PM)





Elément , OMBRE Magie . Vague noire

si vous jetez de sort, vos adversaires ferent connaissance avec (Enfer (8 PM)



Elément, OMBRE Magie Force sombre

Cette mage permet d'attaquer avec des grenades sorties des profon deurs du Royaume d'Haxiés (2 PM),



Elément , OMBRE Magie: Stop Magie

and the property of the second ratt aces les alt a nagraues jec. _30versoldes | 157



Elément : LUNA Magie Changement

Celle ci a le pouvoir de transformer un de vos adversaxes en un adversaire plus farble (5 PM)



Elément, LUNA Magie. Pompe Magie

Au moyen de cette magie, vous pouvez voler ses points de magie à volre adversare (1 PM)



Elément: LUNA Magie: Lunaire

Cette magie fait perdre is tête à vo tre adversaire, si bien que vous vien drez facilement à bout de lui (8 PM)





Elément : DRYADE Magie Dodo

Ceffe magie vous permet de fare sombrer vos adversaires dans un sommet protond (2 PM)



Elément : DRYADE Magie: Rayon U.V.

Cette magie envoie sur vos adver saires des nuages gazeux explosifs qui ensuite les font grifler (4 PM)



Elément DRYADE Magie: Pouvoir Mana

Utilisez la pouvoir magique du Mana dont disposent la Fille el l'Elle afin de triompher du Démo Mana (? PM)

Un, deux ou trois joueurs

Vous vous lancez à l'aventure tout seul, mais peu après, une fille puis un Effe se joignent à votre équipe. Dorenavant, vous avez la possibilité de faire une partie à deux ou même à trois, avec un adaptateur Super NES pour jouer à plusieurs.



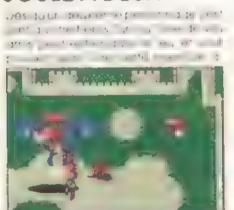
L'UNION FAIT LA FORCE!

\$ \text{ for an area of a 1 and a 1 an





JOUEZ A DEUX



The row to the row to





.. OU MEME A TROIS!

The state of the s



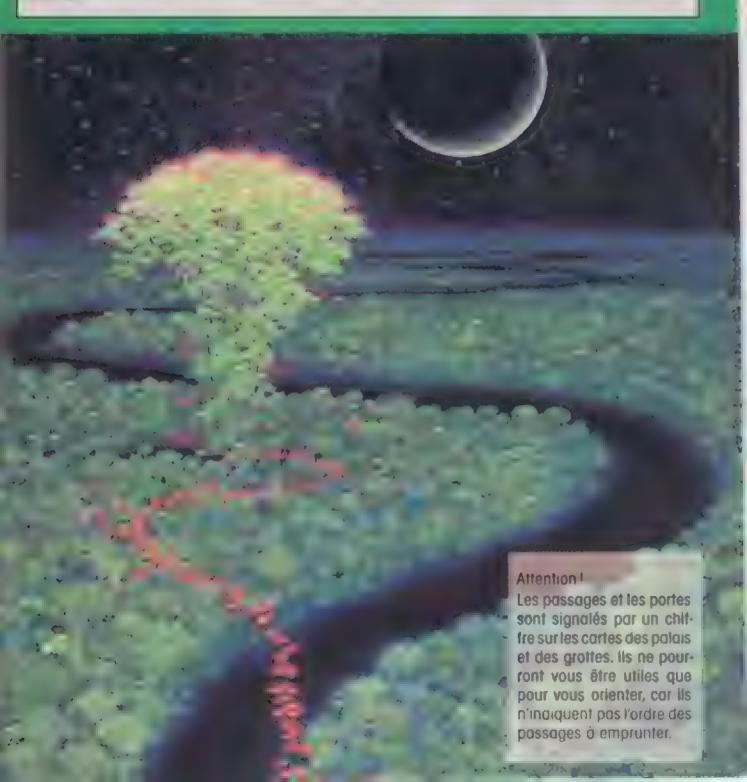
gen treat tyrger de in den gen intig gen ginn find fen die med en man fen ginn ginn ginn den die den en man fen ginn ginn ginn gen gen de en de groeien ginn de de de de





LE MYSTERE DE MANA

Maintenant que vous avez été initié à l'histoire et aux lois du pays de Mana, votre voyage peut commencer. Fermez les yeux et rendez-vous sur le continent oublié de Mana, à une époque reculée ; votre destin vous y attend déja. L'aventure commence par une matinée ensoleillee, à proximité du Hameau Potos...



UNE FATALE ERREUR?

Par une journée ensoleillée, trois jeunes hommes du Hameau Potos prennent le chemin des cascades Soudain, l'un d'eux fait une chute depuis le sentier étroit. Il atterrit brutalement dans l'étang Potos. Il s'apprête à rentrer immédiatement au village lorsqu'il entend une voix...



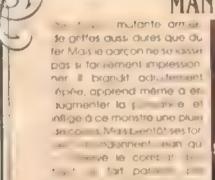
LE BANNISSEMENT

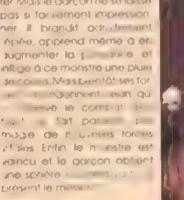
Pour pouvoir rentrer, le jeurle homme a besoin de quelque chose pour cou perles herbes. C'est alors qu'il aperçoit une épée plantée dans l'un des rochers de l'étang. Lestement, Il l'en retire. La terre se met à trembler, une lumière éblouissante l'aveuale et de nouveau résonne la voix inquiétante Quelque peu angoissé le garcon sen refourne au Hameau Potos avec son épée Il se rend directement chez son père nourricier , l'Ancien. A la vue de épée, ce demier est saisi d'effroi, car i connaît la légende qui l'entoure Sou dain, la terre se remet à trembler et le garcon tombe dans un trou avec son ami Lá, son premier combat l'attend contre Mantidès Après la victoire, un étranger-qui dit se nommer Jean, fire le garcon du trou et lui explique que cette épée est effectivement l'épée

égendaire de Mana Il pourrait obtenir plus d'informations au Palais de l'Eau Les habitants du village se sont déjà rassemblés dans la maison de l'Ancien Le garcon apprend alors qu'en firant épée du rocher, il a précipité la terre entière dans le malheur Même l'An n du village ne peut empêcher que le garcon soit banni













LE MYSTERE EST LEVE

Banni du village, le garçon se rend directement au Palais de l'Eau Jean l'y attend déià Il le mêne auprès de Lucie, la gardienne du Palais Elle a du mal à croire que ce garçon est le héros de la légende de Mana, le seul à pou voir manier l'épée Mana. Lentement et tandis qu'il écoute Lucie, le garçon comprend dans quelle aventure il est embarqué Lucie, la Sage, envoie Jean en reconnaissance, pour savoir jusqu'où les monstres se sont déjà répandus Elle explique au garçon ce qu'il doit faire des sphères et pour finir lui offre l'une des huft graines Mana C'est seulement lorsqu'il possédera les huit graines qu'il aura la force de con jurer le Mal. A présent, le garçon con palt sa mission







AU ROYAUME DE PANDORE

· 1 10 < , 1 , 10 1 10 1 17 1 160 10 , c = 1, 5) to 7, 40 "7 or . . 7 . . 7 7 7 7 1 1 1 1 1 1 1 ()* +) . ** px 1 (ex ' 1' + 1 | 1 ' 1+ " 1t " 2' " r se, se ; se se

12 -13 75 300 12 02 0 75 5 75 70 70 " (1'S 1, c) = | 1 1 1, | c | c | c | 1-12 1 1 1 1 1 1 1 3, 1 (1 () ()10





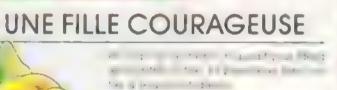
RENCONTRE AU CHATEAU



fr - a a ray of a total [+ +] + " + " +] +] + | + | programming the later than the later 1-11: 1-11: 1-11: The section of the se





















PLUS JAMAIS SEUL



ENTREE

ALLEZ VOIR LES NAINS

Suivant le conseil de Lucie, le garçon se rend à Gaya, où des nains vivant dans des grottes recèlent maints secrets. Tout devient un peu plus simple lorsqu'on n'est plus seul face au danger.



AVANT LA PREMIERE EPREUVE

the distance of the distance o

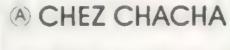




LES GROTTES DES NAINS

received denoted the second of the second of

disk to a finish than the concern daily the capture of a finish that the c



extreme to the distriction of the contract of the contract terms of the contract terms of the contract terms of the contract terms of the contract of the cont









ENTREE



B DES MECANISMES SURNATURELS

The death of the control of the cont







© LA CORDE

The second section of the section of



AU VILLAGE DES NAINS

TROPICALLO









. 50, 0 0 0 2

ALLEZ CHEZ LA SORCIERE

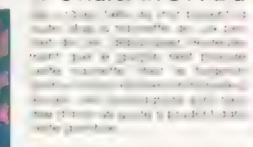
Enrichi d'une expérience supplémentaire et escorté par deux compagnons espiègles, il s'agit maintenant de continuer en direction de la foret hantée. A l'aide de la hachette nouvellement acquise chez Vulk, le garçon peut se frayer un chemin pour aller chez Sorcia. Mais c'est encore bien loin...



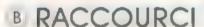
DES BRUITS INQUIETANTS

The state of the s





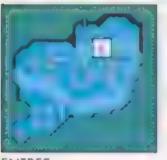




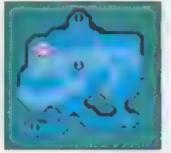
e for the following to the following the following to the following the fo







ENTREE



C=CHAT USURIER



LE CHATEAU HANTE





LE CHATEAU HANTE

15 CHARL SOICED 1 3CY JEE 13955 SOI "D'exita fees off s for peeter, a subject " stitles , set enter as 25, 5th com "15 per engo word or charms, trips ext re carries the ims ils need, not plate At THE BE CHE I'M THE POPER TO BE ES in the court of the designation processing " I'm less est bester ..., " " t emisur ens dats de l'inversorier et at asur en I til de de paparet propertes en



B CHEZ SORCIA

the countries of the souhaitait, per

treatives and this protection bearings

THE OF A CHAIN THE THE THE THE providence est present that the ms so me ober













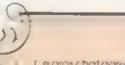


A LES DALLES

ten si dats de 1 in en connait er her sent live I have be it is a contracting to text text of the second J C " TI BE C 1" 1 "







© TIGROR

Ce gros chafagrassif crache du feu el bondit sur ses agresseurs Les que moyen de frompher du félin \$1 VII. Hourousement que les trois combattants ont suffisamment de bonkions et die chocolat sur eux ils en autrinf besein





UN FOUET PUISSANT

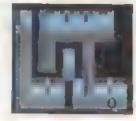
esión se elempto de layer tiga to be extensed for committees a erg ert og gjert opter de je no ellfen og enskre t the state of the factor of the state of ports least it a linear ties one in \$ 155 Ext site extra 1,550 construct or or to make the arms goals refore the fire extraplism or rent in ex enter to month of the me to the o . Flet qui descritantemes ambat 1 2 15











Les forces magiques

Le chemin à parcourir pour sortir de la forêt hantée peut être raccourci grâce au fouet. Les trois combattants, qui entre-temps sont devenus amis, atteignent un téléporteur qui les emmène directement aux portes du Palais de l'Eau. Lucie les attend déjà...



LA SUPPLIQUE DE LUCIE

control of the second counter vote of the second counter of the se





DERRIERE LA CASCADE

 in alle a mois le travail en équipe







ENTREE









DANS LE PALAIS SOUTERRAIN

Texts 1 set 4 ft 2 ft () exit 64 set 64 set 7 set 1 s



A APPUYER SUR LES DALLES









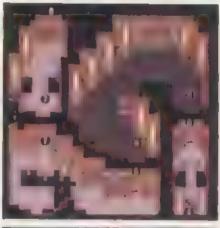


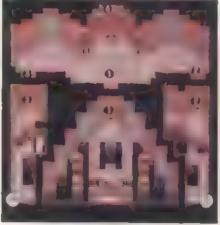












ENTREE

ANNA DISPARAIT

Après avoir visité le Temple de Lave, l'Elfe se rappelle qu'il est et d'où il vient. Il décide d'accompagner encore un peu ses amis Ensemble, ils retournent à Pandore Tom a besoin d'oide...



LES RUINES DE PANDORE

for the purposes of the section of the through the MANY DESCRIPTIONS OF THE TANK THE DESCRIPTION OF THE 1135 O premer sout in 1 m son) in a que el aspirad ses fris arris som prospert de la sulvier dans les rumes ter and reals suggestentique in se fr ,, n é ; perrent, (3hs as r, ne so a present does also year with you goes I to scen much west to early when



THANATOS APPARAIT

A is au Isnes, attor Jeer 1 2 - 35 eart ens 11 m strate is term in tream? It in it s 160 2 feet to be testered? Tem est April : 1 care ners market me ROPE DESCRIPTION OF THE Settles Et with







Thanatos chasse les tros - ageux combattants zers un ememi. Facies Mural Im way 1, 1, ancentales () =), to personal for the first plant the entire to tous fentent de or : r cher et dattaquer Ma

® FACIES MURAL







DE RETOUR AU CHATEAU

1 ve 1 respect a de Mura man "tight for her to the sen, but sent durease sur Fondare Mas Time! Anna densition the ment see hat tank to a size that ear sint Harris Herry - 1 more for a stone potent of rup del her are Was wont is se render thus this charter of dea good over 1 bes to the periodic are any offrar fixe or of dealisphères if armes

File a une mei eure idée itulise it ... 1.

Lanormet



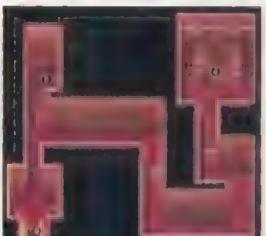




















ENTREE



NOUVELLE VISITE CHEZ LUCIE







LA GRAINE VOLEE

Jean attend déjà nos héros au Hameau Nani. Tandis qu'il part à la recherche des voleurs au Temple de Lave, les trois amis décident d'explorer le gouffre Intrepides, ils pénétrent dans l'obscurité menaçante...



LE BATEAU DES PIRATES

rameau Nani Peu rassurés

rameau Nani Peu ra



LES CANAILLES







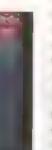




DE RETOUR AU PALAIS DE L'EAU

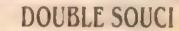
que si obtient en échange la grame. Muna Mas ceurum la tare comfance rillar econjule e gray in dene. pas a lui donner Mais qui sity endra





Le cour ourd voyant que subsiste una trance de sauver cume le gar çon tendra Merce de sauver cume le gar vocant par de mana vocant par en mérce en autorit par de altre de peste se offers a par en autorit offers se seroitement des présentes en entre par en autorit offers vocant en en situation de la participation del la participation de la parti









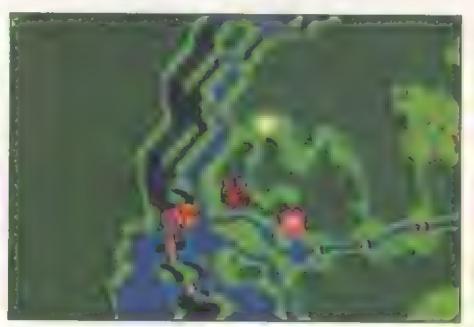




VOYAGER AVEC L'AGENCE CANON

north to be obtained by the more of the control of





RETOUR AU PAYS

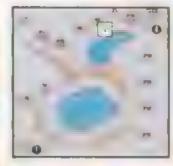
Après le combat contre Double Souci, l'Elfe se rappelle qui il est et d'où il vient. Sa joie est d'autant plus grande lorsque Jean annonce que la prochaine mission les mènera au Haut Pays, son pays.



LA GRANDE FORET

Dans la grande forêt du Haut Pays toutes les saisons sont présentes en même temps. La raison en est simple seuls ceux qui fraversent la torêt en respectant l'ordre des saisons peuvent découvrir l'entrée du Hameau de Elte

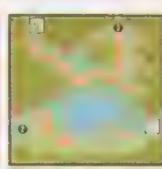












IMI

LA FORGE DE VULK

C = CHACHA

(CHAT USURIER)

HAMEAU DE LELFE

HAMEAU MIMI

= CANON



AU HAMEAU MIMI

Ce sera au minuscule Hameau Mimi que les trois aventuriers apprendront le secret de la forêt des Quatre-Saisons (le printemps tété Lautomne l'hiver et de nouveau le printemps). Les habitants, qui sont d'adorables créatures sont aujourd'hui très tristes car leur vir-



age a été envahi. Mais Chacha se sent très bien dans ce village car il y fait de bonnes attaires (possibilité de sauvegarder 1). Vulk, quant à lui, a enfin quitté sa grotte pour prenare. in the index of th

LES EXASPERANTS GRAVIOS

Avant que la vie ne reprenne du Hameau Mimi, nos tros courageux amis doivent tout d'abord le débarrasser des Gravios, qui avaient en effet envahir le village. Sans tarder, l'Effe découvre que la boue est particulière ment efficace contre des mini-monstres lanceurs de pierres. Dès qu'il a anéant les Gravios d'autres souvents affluent à son esprit







CHEZ LES ELFES

Lénigme des Quatre-Saisons est résoue et l'Elfe peut enfin retoumer dans son pays. Mais qu'y a-t-il ? Tout semble mort ils se tournent vers le nord en tirection du Palais du Vent ou une bien mauvaise surprise les attend.

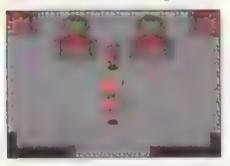




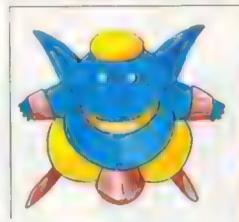


VISITE AU PALAIS DU VENT

Dans le patais se trouve non seule ment une autre graine Mana, mais également le grand-père de l'Effe Le vieil homme le reconnaît à peine mais essaie de l'aider II le renvoie dans la forêt à la recherche du dragon



LA PUISSANCE DE SYLPHIDE



Le grand père donne aux trois amis le pouvoir magique de Sylphide Bier *** la magie d'Analyse intervient





LE CHEMIN QUI MENE A BOLET dre un instant, nos aventuners UNE SPHERE SE BRISE

Sans perdre un instant, nos aventuners prennent le chemin de la grotte légen daire du dragon, située dans les forêts de Bolet Mais une sphére étrange leur barre la route.





Grâce à la puissance de Sylphide les amis n'ont plus besoin de gaspiller leurs pouvoirs magiques en effectuant des essais La magie de l'Analyse leur permet de découvrir très rapidement quel effet est à même de faire disparaître la Sphère de Cristal Aussitôt dit, aussitôt fait, et en queiques minutes le chemin qui mêne auxforêts de Bolet est libre



UN PETIT DRAGON

Après une marche épuisante à travers les forets, ils parviennent enfin à l'entrée de la groffe située très au nord. Mais quelqu'un s'y est empare du pouvoir . il s'agit d'Oisokimo .



ARRIVEE A BOLET





EN ROUTE POUR LA CAVERNE DU DRAGON









ENTREE









(A) ASPICA

Après un princours éreinficit. pu mai tourners 1 ft ...: entre temps aug + 1 + 4 noté la contrata de la contrata del contrata de la contrata del contrata de la contrata del contrata de la contrata de la contrata de la contrata del contrata de la contrata del contrata de la contrata de la contrata del co ie la faute de la nant surfer niverse 1 10 guar 1 mos no belle frousses is in



B FLAMMY

La grosse vipère était pour ainsi dire la baby-sitter du petit dragon blanc Etait-ce bien là le dragon légendaire? Difficile à croire





EN DIRECTION DE KAKKARA

Après avoir contié le petit dragon à truffe ils obtempérent au désir de ce



dernier et se rer dent dans le désert de Kalikara avec les voyages Canon













LE BATEAU DE SABLE

s finissent par découvrir le bateau du thsart Comme on les prend pour des espions, les amis sont sépares et faits prisonniers Mais le pirate Sergio aide e garçon à prendre la fuite, ce der nier part alors à la recherche de ses

compagnons II refrouve diabord Elfe puis la title









LE FEU ET LA GLACE

Méka est mauvais joueur : après le combat, il disparaît avec le bateau. L'amiral Nelsie conseille aux vainqueurs de poursuivre vers le nord, en direction de Kakkara.



KAKKARA

Sur la route qui conduit à l'oasis, nos trois personnages parlent avec tous ceux au ils rencontrent. Dés quits arrivent dons la vine du désert ils se ren seignent sur le Palais de Feu Ils apprent : 1 qui Athanur le gardien du pakis partir : Inappé Le garçon : 1 qui attaint s'un rapport entre cei : 1 qui attaint s'un rapport entr

tropicale située sur Polaira? D'autre part, l'oasis manque terribiement d'eau Une aueue de hévre pourrait s'avèrer utile. Ils décident d'en avoir le coeur net Mais avant, ils profitent des possicilités de détente et d'achat au offre rakwara





A POLAIRA

Avec les frères Canon, ils atternssent à Polaira. On ne peut pas tre que et habitants de cette. Le glaciale accue lient chaleureusement nos trois amis en route pour le village.



BOREALIA

Le viel horizine est retenui par cet ananas. Avac le pompe énergie (Elle obtient bien inte des résultats satisfa sants et vainc de monstre.



RUDOLPHE

Un renne fort sympathique inspace en non loin du Hameau Todo. On raconte aux trois arnis l'histoire de la mystèrieuse Forêt de Crista, et du vie homme qui disparut dans le Palais de Glace et ne revint jamais.



MERVEILLEUSE TROPICA

Au nord de la région glacée les aventuners atte gnent le petit paradis de Tropica ils découvrent bien vite l'on gine de cet agréable climat qui attre ci de nombreux vacanciers : c'est un poé-



LA MAGIE BRULANTE D'ATHANOR

Après le départ des gardiens, le garçon ouvre le poêle et en fait sortir. Athanor esprit du teu au est bien sou



lagé ! Reconnaissant, il enseigne sa magie à nos amis El maintenant, en route pour le Paiais de Glace !





AU PALAIS DE GLACE

er publish ser tokave by ring on regiter its syarra in test her that ha Au te juôme ét a jai fu na as es attendent leurs ; hains casscaliants 1 - 1 5 1 Ireams foreacox



BEBEZARD

f 31 r 5 [(1 ' , 1 +35 ' 30 S 50-1 44 51 1 4 5 1 - 1- 1- - - --1 300 3 4 30





















ENTREE





LE PALAIS DE FEU

MEGAGLACE

er' promotion ; with where texplorer perpassion on North Characters the temper must be med felt and less of the exit, a with time to be good toney, several faul frag a crease grace a arrive

to terrore and a second of A . . F TF 4 3 1 DE D 1 C + + 5 × 7 × 2 + 0 × 70 3 3 7 ficultà « 1 - par est a reservi













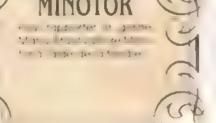
Noti it













ENTREE







43

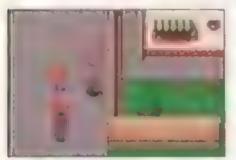
LA RESISTANCE

La graine Mana du Palais de Feu est de nouveau sous bonne protection. A présent, les trois héros retournent dans le désert que beaucoup d'habitants ont quitte pour l'Empire. Quel mystère se cache là-dessous ?



SUDIA

quils se rendere that my trois à Sudia à on leur parle d'une femille trange



visite im queile ieur donne le code qui

A TRAVERS LE SOUTERRAIN

to a provide the control of the cont





NORDIA

tive 1 1 the 1 to the return of the 1 to t

tans + runes à est de la ville ôte aux igens la lightergie Cela rappelle que to la ville in transcription de la ville in transcripti





LES RUINES DU PALAIS

render (1996) - Communication (1996) - Grant (1996) - Communication (1996) - Communication



raisons de le penser Allentrée (m. 1) nes bien conservées ils rencontrent Anna au semble cependant (1) in fi

D DEC DIQUANTE

11 1 1 1 1 1

A SE DEBARRASSER DES PIQUANTS















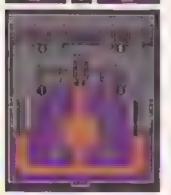


se, as the opening of the pour of the pouvoir magique de la boue fands que le re to the pouvoir magique de la boue fands que le re to the pouvoir magique de la boue fands que le re to the pouvoir magique de la boue fands que le re to the pouvoir magique de la boue fands que le re to the pouvoir magique de la company de la









ENTREE



Après avoir rencontré Tom, puis Thanatos, nos trois amis se retrouvent face au l'amplier péant de le la la replace des ames ramas le cette a la vireu de la mes ramas le tre tenar a la har e en la la antia to late le qui la réus de rete après obération aussi vite qui le peut jusqua ce que Nostera au an dinne la partie.





EN ROUTE POUR LE CIEL

Le vampire a été vaincu, mais Thanatos a réussi à fuir avec Tom. Désemparés, nos trois héros se rendent à Nordia où ils apprennent qu'une visite chez l'empereur sera peut-être utile. Pourra-t-on lui faire confiance?



LE PALAIS DE L'EMPEREUR

Less trais greenturers scribers supt of the co year to after arms in an including en plants. personal section of the section of t un application parager programs here's deMind II or enforme 1 195 Sci 095 in ou international distributions empere d'jubile : en une seule journée, il a en attet vijn is, es har silje Moninet ing lifes stancia. Mans less tras arms ne

read of transplanters 5 53 mg la fu tir et essaient de jouer un tou dux gardiens





A pune se s nº is his pes des Ublinities for es in a reteat mis intrépides aboutissent à une autre



navisse Mas and JIII O O SUT OS in drift an tolo porting hors ser, a ery rich der uve une étrange de ration sur le mur Il l'ef fleure de son épée, ce qui remet subitement en marche le téléporteur L'obsta cle est levé ils peu vent poursuivre leur route.













ENTREE







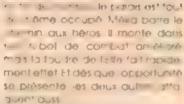








MEKANO







FLAMMY ARRIVE!

Méka est mauvais perdant Après sa défaite il menace de réduire en cendres le palais. Mais tout à coup le roi Trufte et son dragon Flammy entrent en scène. Ce dernier a beaucoup grandi. Dès qu'il entend son tambour préféré, un cadeau que Trufte a fait.

auxificis amis, il vole à leur se cours pour les porter là où ls sésirent se rendre









SUR L'ILE DE LA QUEUE DE LIEVRE

Avec Flammy, ils s'envolent pour îlle de la Queue de Liévre Dans le petit village de l'îlle la seule chose qui inté resse nos trois amis est la queue du l'évre de Mer Cétart bien de ceia dont le prince avait besoin au village de Kakkara ils retournent immédiatement dans la ville du désert et remet

tent l'étrange objet au prince Omar qui le fait fonctionner sans plus tarder Comme par magie, il y a de nouveau de l'eau dans l'oasis du désert et les habitants ne souffrent plus de la soit Pourrécompenserles trois amis on l'es offre la ceinture Mimi



Reconnaissant, le garçon accepte le cadeau Dorénavant, ils ne seront plus aussi faibles que des Mimis iorsau un adversaire es aura rapetissés







LORACLE

Un autre problème est résolu ! La prochaine étape de leur aventure mène les trois amis à Mandala. Au temple, on prétend que le sage Socrate habite dans les environs. Il pourra certainement les aider...



MANDALA

Lack the less minner dans of professions of the part of the lag of the content of the lag of the lack of the lack





LA SIERRA DE SOCRATE

esting from Jedfor 10 to before

The control of the







LE PALAIS DES TENEBRES

is strong them 6 files dend design and dender of a strong dender of the strong dender of the











ENTREE











(A IMMONDUS

Une flaque de bave gigan tes ave I La Me demar se mmédiatement au pouvoir un and ise quelle magin pentil en venir a beut le résurfations sue que les for es d'Athanor sont de qui œur fout Sans plus attendre Elfe passe à l'action



A LA MAGIE D'OMBRE

Content des héros l'Éément des Ténépres transmet ses forces aux deux amis Il faut encore

proféger les graines Mana **Dus Laventure** poura confi





AURIFERA

Avec Flammy les héros de Mana atterfissent sur lie Dorée Ce nom est lust fié i fout semble en effet payé dor is aimeraient pénétrer dans la Tour mais e roi Midas lui-même ne sait pas ou a clé est cachée



LES CLES DE MARIE

un homme dit avoir apercu un espion se rendre à la four en possession des ciés Un espion ? Ceia ne peut être que le man de Mane Avec Frammy ils retournent chez



LATOUR

Avec la ciè de Marie, es héros arrivent à pénétrer dans la Tour Les agraiens ne sont pas du tout contents qu'on leur rende visite. Mais les trois amis ne se assent pas impressionner Dun coffra à trèsor ils sortent une sphère darme bien gardée et explorent la Tour dans tes mondres religins



Facilia II, Ella innoe de la boue (A) riuts fois de surfe.



© LUMINA LEUR REDONNE LA FORCE

Avant que les héros ne puissent accomplir le geste qui protégera les graines Mana dans la Tour Dorée Lumina, l'esprit de la lumière surgit Elle se réjouit que les trois héros gient délivré la Tour et leur offre son pouvoir magique A présent, le groupe possède la puissance de surgraines Mana







UN COURAGE VERITABLE

Les trois amis décident de continuer à chercher le sage Socrate Dans la Sierra, ils apprennent qu'il se trouve à present au Palais de la Lune. Avant d'y parvenir, il leur faut traverser le desert de Kakkara...



EN HAUT DU PHARE

\$ - 1 to , - 1 - , r, -1 path a fa fact of fact of fact of * 5 * 7 * 7 * 1 * 1 * 1 -: ' 1: : 1 '' '' 1







AU PALAIS DE LA LUNE

plant of a fight board a residence of a second of the seco



LES FORCES MAGIQUES DE LUNA

a to the second , e 1 , e e e je ex¹ e to the state of feet and the tor term a pro-1 1 11 111 1111





EN ROUTE POUR TASNICA

1 1, to 1 1 1 1 + 1 1 ; far arrang , fe star

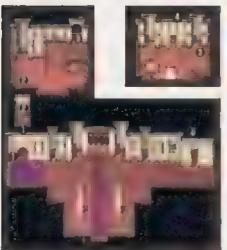


1 1 1 2 1 3 1 × 1 351 , , 4,44 44, 74 2 17 27 24 . 4 + 2" x " 4 " , 18 3 r ^ . 3 .

























® LE CHASSEUR

let , this year notice are the a Mass of at in please pis out is the lighter permet, mille decommon et esurprendinger ie ray in pur









UNE EPREUVE DE COURAGE

Après a défaite du "hissour le roi de lasnica est très soulagé. Il offre une rénomprinse rivale aux héros de Mana Mais se in lean, ils n'ont pas encore fait preuve d'un "courage véri "able" is sulvent alors son conseil et retournent à sierra Entin, ils rencon trent Socrate qui leur lance un défi ils do vent surmonter une "vértable" Apreuve de courage en passant par une grotte lugubre ils arrivent à endroit de épreuve ils leur faul 1"fronter eurs prupres sosies







ENTREE

SECRET OF MANA

L'ILE FLOTTANTE

Après l'épreuve de courage, on apprend que le disciple Philo est en réalité Socrate. Il avait de bonnes raisons de se cacher Maintenant, il conseille aux trois amis de se rendre au Palais de l'Arbre, sur le récit de corail.



LE PALAIS DE L'ARBRE (voir foit TIANA)

A peine sont-is arrain de le Fernande l'Arbre que l'imperior la mentavec l'empereur est de finn arrain de l'impereur est de finn arrain de l'impereur est de finn arrain de l'impereur est de finn arrain des partires des graines Mana des partires de ressusciter le Fort Mana Mair et méchant souver sinn arrain des vas de mana Lun des vas de l'impereur et l'impereur et





LA DRYADE DONNE DES FORCES NOUVELLES

trick précipitent vers

principit à la précipitent vers

te par re de la provent trop (d. 1

principit de la provent trop (d. 1

principit de la principit de





UN PALAIS APPARAIT

Frammy emmène les combattants épuisés se mettre à l'abn Les voici suns les airs désamés d'ou is voient résurgir le continent englouit Enmême temps resurgit le Fort Mana ils apprennent de la bouche de Jean que le rort Mana à également été ressuscité. Il

Hache its se fra yent un chemin







LE PALAIS SOUTERRAIN

"I se a second a second to 1 ,- 3+ ++; + 3 3+ ++; 1+5 in process of the process of the state of th for the second for the second 11.1 totalettitettit





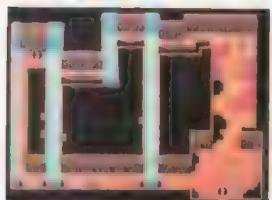
A RESISTANCE

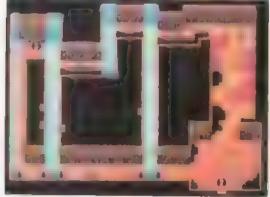
e rees to at the fire pro-1 + 1, , , , , , , , , , , , , , , process (* * . * . *) ... the same of the sa a transference of the

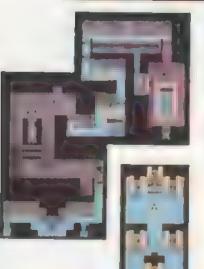






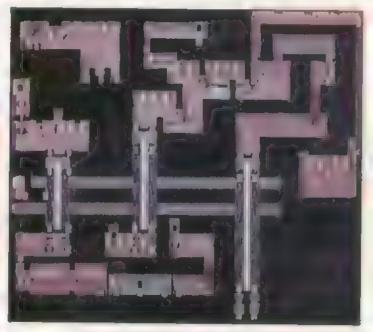


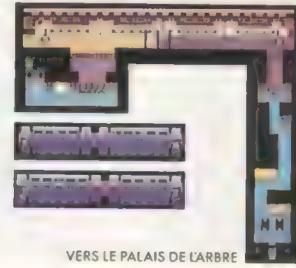






ENTREE





LE BON CHEMIN

Le palais lugubre est le plus immense que l'on puisse imaginer. On peut s'y perdre en un rien de temps Mais les trois heros font confiance à leur courage et surtout à leur instinct. Parviendront-ils un jour à vaincre le Mal ?

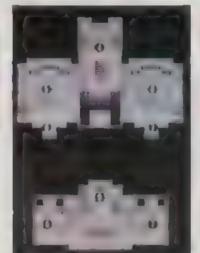


DANS LE PALAIS SOUTERRAIN

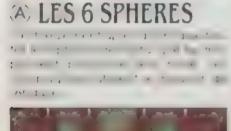
g, the gratient of the or the property of the territory to the territory















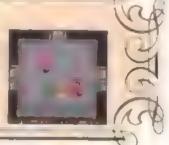


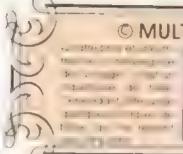






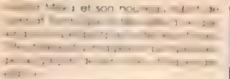








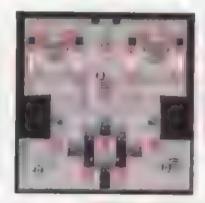
MEKA: MEKANO 3







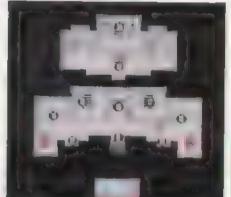








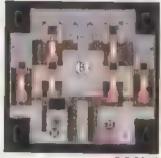












SORTIE

L'ARBRE MANA

Finalement, les vrais héros de Mana ont même libéré le Fort Mana Maintenant, ils se sentent assez de force pour se diriger vers le volcan nébuleux – la ou sont enfouies dans le sol tertile les racines du légendaire arbre Mana...



PURITAS















































LA FIN DE MANA?

Soudain, les broussailles s'éclaircissent, et du haut d'une talaise, les trois héros épuisés peuvent apercevoir un arbre magnifique – l'arbre Mona ! Mais une lumière éblouissante venue des cieux brise l'arbre légendaire. Le Fort Mana a frappé...



LE FORT MANA

Acom F greatly and the 15 to 17 pers of the 17 pers

chisery linter of this nasa saterographic linteraction in access regions is steelissed beauty now diatement, det i erschbages dan gereux leur barrent la fliute.

1 mar to 1 ment 1 30." [35563* 17 15]



A UN HEROS S'EN SORT TOUT SEUL

ans of it proofs top as at 2 to auxinfors instrument to the large retrouvent facts to protect to a

trigues Manis

rear tension es

den protection es

ser tally respect

Fig. to jumps of pull active representation of the period part of the period part of the period peri





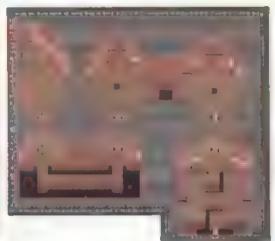


ENTREE





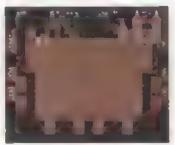














LA FORCE DE MANA

Ténébro a vidé les lieux. Mais Thanatos est-il pour autant vaincu? Les trois courageux héros de Mana ont-ils réussi à conjurer le pouvoir du Mal? La force Mana pourra-t-elle rétablir la paix dans le pays?



LE SOMMET DU FORT MANA

At the Att of the Att

LA MAGIE DE MANA





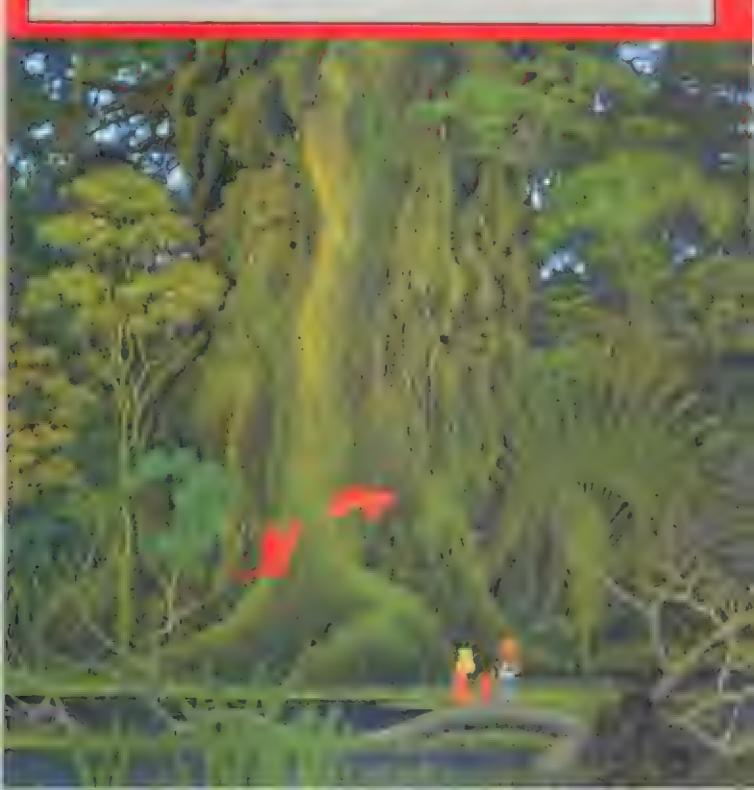


control of the second of the s

SECRET OF MANA

TOUT SAVOIR SUR...

Les pages suivantes vous donneront des informations concernant vos adversaires, la puissance de vos armes (exprimee en points "défense" · PD), et la resistance de vos armures. En outre, vous trouverez des indications précieuses qui vous diront quelles armes et quelles magies rendent vos adversaires particulièrement vulnérables.



LISTE DES EQUIPEMENTS

Cette liste vous permet de connaître l'efficacité des équipements, leur prix et leur lieu d'achat. Faites une croix près des pieces que vous possedez de, a afin de mettre en évidence celles qui vous manquent encore

NOM	PD	PRIX	LIEU	NOM	PD	PRIX	LIEU
	7				m.		
From .	-			74	1 4 4		
		41	the last to the	1000	-		
(married and			- F- 3		4	1177	E-25-9
100000	X X	Penis	offer Street	-	-		The Table
(Temperature and					-		
Proc. Proc.							77
AND DESCRIPTION OF THE PERSON		,	(1990) 198	E-1	===		
Local Dispos		1			,		
Tipe.				Physical		:	
V		t/E			7		
5	4				-1		
Linear Mary		10.7			394	ATL	
Made Control			Company Married	The part of the last		1=1	
-							
Kall Continue	-1				r		
Contract to the last	-41	-		The section was			252
The part of the last	-1			-	10	74	
L'outer l'annuelle				The part of the last	100	1	
	l l			Secretary and the second	4		
maken.				Designation of the last	1		
	II.			Collect Aures			
House Persons					4		
2.000	1						
-				Report Styles	1		
	,		+	Bully and the same	0		†
10,000				Riderick .	194		
			,	+	1	+	ļ .
1 - 1	47	4		**	I		adversaces you classe day adversaces

CFFICACITE DES ARMES

Au cours du jeu vous pouvez réunir 72 armes différentes. Elles se divisent en huit types différents. Chaque arme après un premier passage chez le forgeron et après amél oration possede des proprietés magiques que nous decrirons plus en defail ci-dessous



Statement

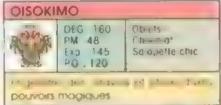
Fron Mari

IFS THMES

LA GALERIE DES MONSTRES

Au pays de Mana, vous serez confronté à des centaines d'adversaires d'espèces diverses. Cette liste vous permettra de connaître la force de vos ennemis, de savoir s'ils disposent de pouvoirs magiques, combien d'argent ils vous rapporteront, et s'ils vous légueront un objet.





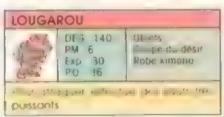






















ROTATA		
13	DEG 180 PM 16 Exp 300 PO 204	(15 ets Uhra) at Coupe du désir
Affaque	à l'aide d'une	lance fournante

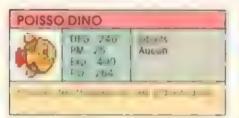


CISTUDA	Α	
800	DEG 560 PM 44 Exp 2300 PO 2965	Objets Chara al Jaseran
sa coqui		#\$*##C ## \$ \$=5



































The same	PM 18 150 42 PD 80	Copois Benter Kent
----------	--------------------------	--------------------------



COLFO	U	
	2 + 000 PM 0 ten 215 PG 174	∩ξ,=±, H∈±+s ∃ = ±,>^
	ent en 1	1.

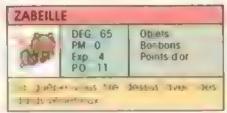
COURG	ETTA	
	Fo 240	Prits (co.)e du désu
7 11	1 4	,,,,,,

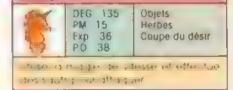
PLUSAR	KOS	
	DE 310 PM 27 Emp 240 P 800	t in at Cag use
		r.

ULTRA N	IINJA	
A Die	74. 523 FM 22 FTP 950 Ft 1446	Otests Brations Checoot
	1 en.	

113 523 PM 22 Esc NSO PU 1440	Ot ets Nextor Userus conard
 1 .	* , ** ,

MAITRE NINJA DEG 400 PM 44 Exp 4388 PO 2760 DEG 400 PM 45 Exp 4388 PO 2760

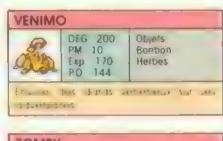


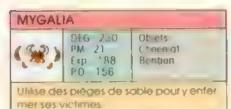


HIPPO





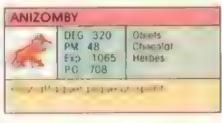








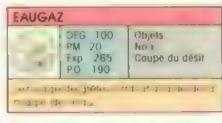


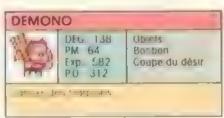






GAZEUX				
	DEG 100 PM 20 Exp 330 PO 213	Ob ets Borbon Noix		
	fels magique	52, 402 b - 2 - 42 Q2		



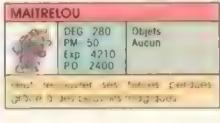


FEROCIO			
	DEG 308 PM 80 Exp 928 PO 864	Ot ets New Casque licorne	
	5 (- 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15 1 - 15	1 17 2 2 10 1 10 1 10 1 10 1 10 1 10 1 1	

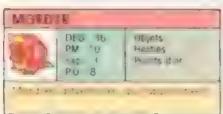


GREMLI	N	
	DEG 423 PM 64 Exp 2074 PO 1620	Objets Berbon Nector
Combat poison	à l'aide de	horpons et de

SATYRO		
TO THE REAL PROPERTY.	DEG 1150 PM 99 Exp 3868 PO 2280	Objets fetiche de vampire
fig! .phr	1005 - 31 64 A5	erox serbes

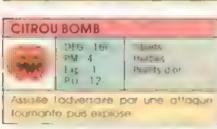




























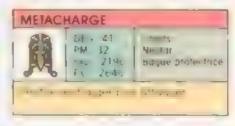


















LES CHEFS DES MONSTRES

Sur ces quatre pages sont rassemblés tous les adversaires que vous renconfrerez au pays de Mana. Pour vaincre certains d'entre eux, il vous faudra un peu de temps. Vous frouverez ici des informations utiles sur les forces et les faiblesses des adversaires.

MANTIDES

Dt > 150 | Exp | 10 PM | 20 | PD | 100

Espècia insecte

mant delp art factors on a prosper ses adversaries avec la mager des diaments

FLAGELLUM

DL - '8 | Exp. 2 FM 92 | P - 24

Espèce plante

in for tip a, in verticine, and it as a lip as a function of the formal and a construction of the venerouse.

TIGROR

(iF → 5, □ | Exp 210 PM 21 | PU 288 (spèce : gn/mg)

r but of est in countries for held, time fill title de protément ou ortoo

MEGAFEU

PM 66 PC 360

Espèce i esprit

Un esprit qui attaque de prétérence avec la magie du feu Par conséquent, la magie de la glace est la plus efficace pour le combattre

FACIES MURAL

PM 99 Exp 2 Espèce démon

Wur dem nissue su combust dve les effets du jis, met su mine misse en pint fice

esti el ju entre



ITROPICALLO

DE - 315 | Epp 80 PM 0 | PO 132

Espèce plante

the properties of post a quite state or detern comments. There was all of opening tens of the properties.

BEBEZARD

FM D Fxp 5G Espèce reptie

Seria he totiat ridans e Minaripo, supurar de ran ave operatore redoctate

MORZARD

PM 6 Espèce reptile

July of the property of the second se

MARTOFOU

FK 18 (Exp. 686)

Espèce : machine

Si ce tas de ferraitle vous porte des coups, vous deviendrez un Mimi, car il possède des mailiets Malheureusement, ce robot n'a pas de point faible particulier

FACIES MURAL BIS

DEG 920 | Ep 580 PM 99 | PO 720

Espèce démon

Attracte laver le glacin et e primpe magie en euxinst de e var tradver lab un birra 1º an de la entrer les ets sur les du centre.



BEKBEK

DEG , 720 [Exp., 1090 PM . 99 PO., 864

Espèce i oiseau

A" 1 100 Ovec l'Aéro Explo, le siem n la ballon et la foudre er = ndant, it est sensible à l'effet. magique de la boue

BOREALIA

DEG , 1100 | Exp , 2245 PM 12 PO. 1040 Espèce i végétal

Ce compagnon écoeurant vous affaquim savec une pluie de dia mants of utilisera l'effet magique du rapatissement Contre lui, le pompe énergie peul vous aider

ASPICA

DEG , 1330 | Exp 1410 PM. 8 1 1056 Espèce : reptile

La vipere jet le des diamants poin lus Pour la vaincre, vous pouvez utiliser la foudre, lorsqu'elle aura alteint une certaine puissance

SORTIS MURO

DEG . 425 I Exp . 1 PM . 99 PO. 0 Espèce : mur démonique Cette muraille infernale vous attaque avec le pompe énergie et la foudre L'oeil du centre est son point faible

NOSFERA

[.(6, 2550) Fxp 5:48 PM 99 P. 1 696

Espèce, mort-vivant

Celte horrible créature attaque à aide du pompe énergie et du glaçon. Vous pouvez le vaincre avec la foudre



DOUBLE SOUCI

DEG , 950 | Exp. , 800 PM . 90 PO., 768

Espèce reptile

La créature fabuleuse qu'est Dou ble Soucraffaque avec une pluie acide Contre elle aussi, c'est la boue dui est efficace.

METAMANTIDES

DEG . 1220 | Exp. , 4749 PM . 40 PO., 1464 Espèce i machine

Le colosse d'acier vous attaque ine pluie de diamonts le e attaque et l'effet magique du rapetissement Contre lui auss vous devez utiliser la foudre

MEGAGLACE

DEG , 1140 | 1 Exp. , 3045 PM . 99 PO., 1200 Espèce : esprit

répée et la pluie acide sont les ar mes du monstre de glace Vous le vaincrez aven en femil

MINOTOR

DEG. 1200 | Exp. . 3348 PM . 99 PO., 1440

Espéce anima

Il attaque avec la boue et se sée lend à l'aide d'effets ma() 1345 profectours la aussi utilisez la fou-

SORTIS MUROS BIS

DEG , 920 | 1 Exp. , 580 PM, 99 P.O., 720

Espèce, démon

Avec to boue, your pourrez vain cre la muraille, qui attaque à aide du glaçon et du pompe energie

MEKANO 1

DEG 980 Exp 1695 PM 18 F > 1055

Espèce : machine

Une machine démonique so tide qui utilise la vitesse et les missi es pour vous attaquer

IMMONDUS

DF > 2888 | Fxp 8000 PM 99 PO 3000

[spè e bave

Mathère baveuse qui d'impue ses ennemis i lide de dificie soni bre crosters are fea-

TIBLEU

DEC. 1980, (xg, 915) PM 92 r) 3846

(space animal

t ex t gree for a sign of the ext I Just 100 35 00 5 357715 000 005 03 triples for tony retending for There property to the test of

CHASSEUR

11 , / [x] · N* ()

ESK () ()

en 4, feit fer and esthatet valle 1" 1 hard 1 have 11 has before at to the property of proper Ripostez avec le rayon pur

THEIERA

1 , 1, 10 P* 31

ESDO @ TO I THEO

Théiéra se sert du lance attaque et du mur clair Protégez vous avec le slop magie

EGAGROPILE

1 - 30,16 Exp

Espèce végétal

t to plan and property post of effets erapages 12 1 et 12 "Tych Uvella, more 1355 (1 boue et la foudre sont efficaces

MULTIBRAS

DEG 3465 11xp 20103 67 1 + 1 14400

Espèce démon

to aver la travler de fer pet les July 1915 her South part agent parts exemples de ses pour is maign ques Ripostez avec la boue



MEKANO 2

FFG 1258 1 Exp 6013 PM 30 PO 1500

Espèce machine

Ine autre mainne internate est of the deliverse et descrits sons Attaquez à laide de q foudre

GORTORO

2470 | Erp 9'55 =M QY P 4800

· spèce daling

Value protects elet base sont less 1 2 15 11 11 11 11 15 10 11 1 Jen bur bigters & t for engineer to 1 , free

SOSIES

4 7 1 1 xr () 1 M 111 ()

151 10 10

of the contract the sent of the 2 44 25 -- 11 -- 12 -- 12 -- 12 -- 12 2 300 00 100 part v 61 1 6005

HYDRA

IF 3382 Exp. 17439 FVI 97 1' 30.00

Espain or profile

La pluie acide est son arme la plus puissante Détendez-vous en lu envoyant une pluie de grenades



LE . 1715 19200 PM 6

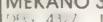
Est éce dragan

graf gents, rashes entras as \$ 1, rem . . . \$ 31 11 10 1 1 10 5 1 This hip ster ive. deseaso

MEKANO 3

DEC 43,7 21104 CIX PW 38 2() 16000 Espèce machine

e pus démonitable des engris te Mer: Testé pape des mages de la vitesse et du mar



BOMBYXO

DEG 3525 | Exp 24290 PM 99 | PO 17460

Espèce i dragon

Le ver-dragon dispose de quelques effets magiques démoniaques parmi lesquels l'explosion, le rayon UV et la foudre

IMONDIS

DEG 5000 Exp 37000 PM 99 PO 26400

(spèce bave

ll vous attend avec le rayon pur le glaçon et les diamants Ripostez avec la force sombre

STRYGEA

PM 99 PO 22200

Espèce / mort-vivant

dn yar pea au dispose de a fak e sambre et de bea 1 autes pouvois magayes véteride; vous avec e rayan par

DRACOROUX

DEG 3000 | Exp 29000 PM 99 | FO 21800

Espèce dragon

Le dragon adore lancer des explosions autour de lui Acqueillez-le avec des glaçons

TENEBRO

DEG .? | Exp .? PM . ? | P.O. .?

Espèce : ?

On sait peu de choses sur Ténébro On dit qu'il sort tout droit de Géhenne

DEMO MANA

DEG . ? | Exp. . ? PM . ? | P.O . ?

Espèce : ?

Une créature engendrée par la puissance de Mana. Une seule arme est à même de venir à bout de ce dragon : il s'agit de l'épée Mana



SECRET OF MANA

GARANTIE

FRANCE SEULEMENT: GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la maind'oeuvre ainsi que les frais de part retour. NINTENDO FRANCE réparers ou remplacers gratuitement à son choix, toute pièce au matériel défectueux. Pour tout problème rencontré, appelez le SOS NINTENDO au 16 [1] 34 64 77 55 et un conseiller technique vous orienters. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un slouble de votre facture d'achat, ou du bon de garantie d'ûment rempli à :

NINTENDO S.A.V., BP 797, 95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. NINTENDO FRANCE vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défecteuse. Un chêque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ardre de NINTENDO FRANCE, devra être joint à votre envoi. Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, occident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par NINTENDO FRANCE, ou si elle a été modifiée après son acquisition. En tout état de cause, la garantie légale concernant les détouts et vices cochés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO en France au 16 (1) 34 64 77 55. Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7. Ou écrivez-

nous au Club Nintendo, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT : GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NIÑTENDO REPAIR SERVICE ("NIÑTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NIÑTENDO
ENTERTARNMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution
durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît
durant cette période, NIÑTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défecteuse,
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NIÑTENDO ou expédiez-la en recommandé et
port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à : NIÑTENDO REPAIR SERVICE - Trode Mart, B.P. 271 + 1020
Bruxelles - BELGIQUE.

Les cartouches retournées sans le double de la focture d'ochat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478 90 48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifée après acquisition.

Précautions à prendre avec vos cartouches de jeu - Conseils d'entretien

- · Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.
- Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démanter.
- Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposez ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartauche et provaquer un mauvois fanctionnement.
- Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tels que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
- · Rangez toujours la cartouche dans son boiltier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
- Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

1. Lorsque vous utilisez votre NES ou Super NES, ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

2. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de

petite taille.

- 3. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- 4. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- 5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu Secret of Mana pour votre Super Nintendo Entertainment System™. Veuillez lire attentivement toutes les informations contenues dans ce guide avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Rangez précieusement ce guide pour référence ultérieure.

ATTENTION:

Veuillez lire attentivement les précautions d'emploi avant d'utiliser la console Nintendo ou les cartouches.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire ayant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même au votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent medical au n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présente des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, trouble de la vision, controction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

LICENSED BY SQUARESOFT™
SQUARESOFT™ and SECRET of MANA™
are trademarks of SQUARE CO., LTD.
© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD. to NINTENDO CO., LTD.



De A à Z

Auto de la Caustin		
Antre de la Sorcière		0
Arbre Mana	·	30
Armes	*****	0.
Aspico	******	4
Athanor	22,	23
Auriféra		49
Baril		10
Bâteau de Sable	******	41
Râteau des Pisates	******	3/
Bâteau des Pirates Bekache	57	71
Dallal	20	40
Bekbek		07
Bolet	0,	4
Вотрухо	3/,	1
Bonbon	******	.16
Boréalia	42,	65
3		
Canon		17
Cascade	*****	20
Cascade	*******	40
Caverne du Dragon Ceinture Mimi	30	41
Clark Mimi	17	4/
Chacha		20
Chasseur	٠٠٥١,	1
Chat usurierChâteau Hanté	17,	28
Château Hanté		.31
Château Mycose	*****	
Chefs des Monstres		.68
Chocolat		.18
Corde	19	.36
Coupe du Désir	******	.19
		-
Déma Mana	60	71
Démo Mana	60	71
Démo Mana Désert de Kakkara	60	71

Double Souci Dracoroux Dragobleu Dryade22,	57	71
Egagropile	52,	70 .62
Paciès Mural	41, 6, 53,	34 47 32 58
Gaya	.6, 22, 49	28 23 70 38 6
Hameau des Elfes Hameau Kippo Hameau Mimi Hameau Polos Hameau Todo Herbes	6,	39 .28 .38
le de la Gueue de Lièvre. le Dorée mmondus mondis	49.	70
Jean	.,	.16
Kakkara	6	42

Lucie	16, 32
Lumina	22
lumina	22, 23, 50
Maillet Maison du Père Noël Mandala	19.36
Maison du Père Noël	7
Mandala	7.48
MODITIONS	/O OK
Martotou Megafonnerre Megafeu Megaglace Mékano 1 Mékano 2 Mékano 3 Métamantidès Mimis	57, 71
Megafeu	33
Megaglace	43
Mékano 1	41, 69
Mékano 2	47, 70
Mékano 3	55, 70
Métamantidès	46, 69
Mimis	
Monstres	04
Morzard Multibras	43
WUITIDIOS	33, / 0
Nector	18
NOIX	
Nordia	7. 44
Nostéra	45, 69
Ombre	22
Ondine	2 23 32
Palais de Feu	7, 43
Palais de Glace	7, 43
Palais de l'Arbre	52
Palais de l'Eau	6
Palais de l'Empire	/, 46
Palais de la Lune	

	2	
Palais des Ténèbres. Palais du Vent Palais Souterrain		39
Pandore		32
Philo Polaira Pouvoirs de l'Elfe		52 , 42 23
Pouvoirs de la Fille Puritas		22
Rudolphe Ruines du Palais Ruines de Pandore		42 44 5, 34
Sierra		30
Sortis Muro Strygéa Sudía Sylphide	59	7.71
- *		
Tambour-Flammy Tasnica Ténébro	*********	, 50
Thanatos	54	34
Tigror Tom Tour	*********	17
Tropica		, 42

